6 KM, C. Gora 3 Eur. 180 D N

Cena 150 dinara

THe GaMe®

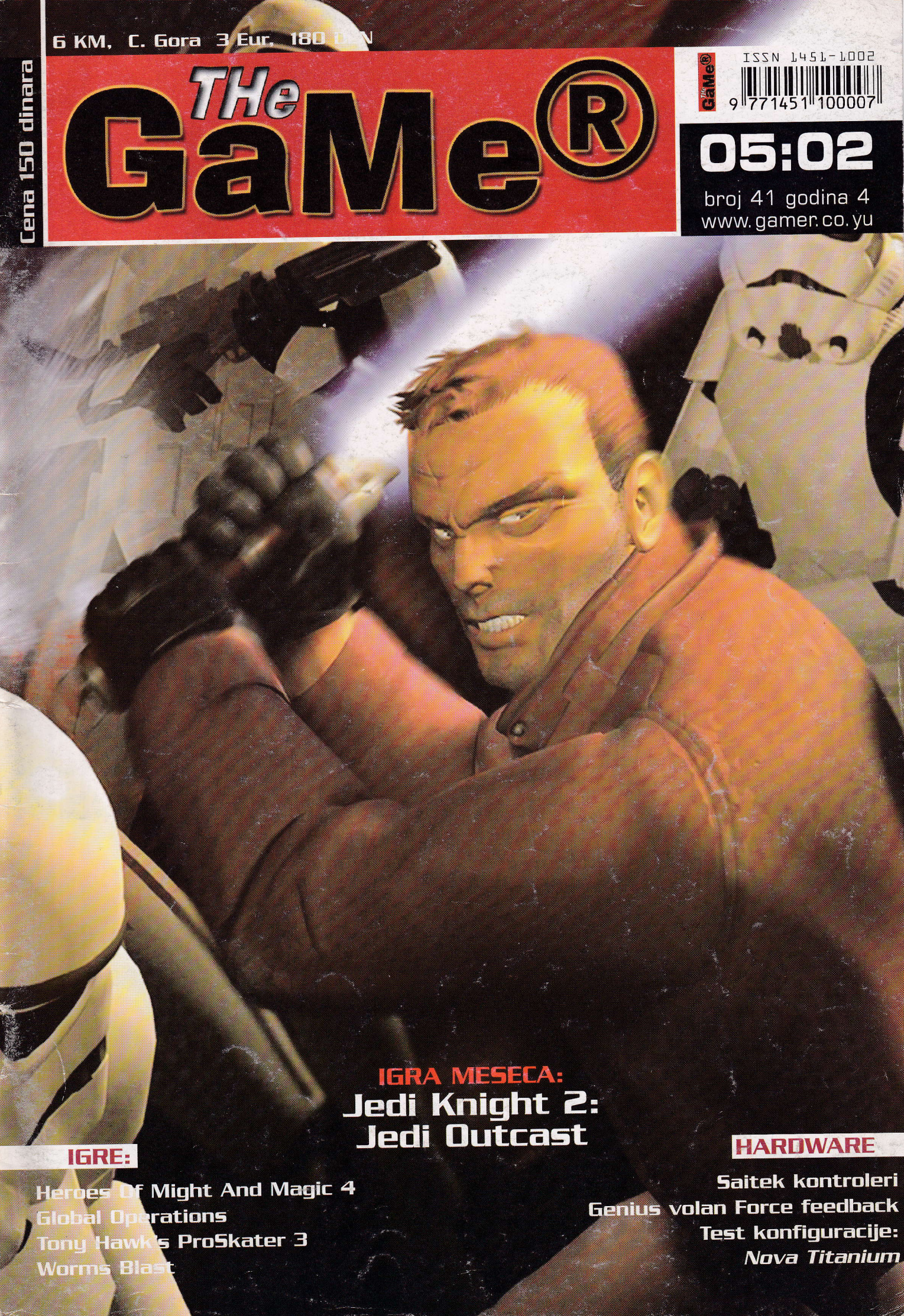
ISSN 1451-1002

9 771451 100007

05:02

broj 41 godina 4

www.gamer.co.yu



IGRA MESECA:

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

IGRE:

Heroes Of Might And Magic 4

Global Operations

Tony Hawk's ProSkater 3

Worms Blast

HARDWARE

Saitek kontroleri

Genius volan Force feedback

Test konfiguracije:

Nova Titanium

HYUNDAI

V560 - 15", 0.28 mm, 57KHz, MPR II
max: 1024x768 @ 60 Hz,
optimal: 800x600 @ 85 Hz

V570 - 15", 0.28 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz

V770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz

B790+ - 17", 0.26 mm, 96KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz

Q770 - 17", 0,25 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz FLAT SCREEN

F790D - 17", 0.25 mm, 96KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

P910+ - 19", 0.26 mm, 107KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz

F910 - 19", 0.25 mm, 110KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

L50A - 15", 0.297 mm, TFT, TCO99,
max: 1024x768 @ 85 Hz,
optimal: 1024x768 @ 60 Hz

L70A - 17", 0.264 mm, TFT, TCO99,
max: 1280x1024 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 60 Hz

ImageQuest
HYUNDAI MONITORI

Genius

SPEED WHEEL - VOLAN, MENJAČ, PEDALE
SPEED WHEEL - FORCE FEEDBACK
JOYSTICK - G08, G09, F-22X, F-23, F-31D
SPEAKERS - 120W, 200W, SW 320W 2 SATELITA,
SW 1200W 4 SATELITA, SW 5.1 Channel Surround System.
SW-5.1 Home Theater, Zvučna Karta 5.1
MICROPHONES, SLUŠALICE, GRAPHIC
TABLET, SLUŠALICE SA MIKROFONOM,
HUB 10 Mbit, HUB 100 Mbit ...

MOUSE
- DEAR, serial, PS/2
- EASY MOUSE PRO
- NET SCROLL+, serial, PS/2
- NET SCROLL USB, NET SCROLL optical PS/2
- NET SCROLL + EYE optical
- NET SCROLL + NB MINI USB, PS/2
- NET SCROLL + NB EYE MINI optical
- NEW SCROLL serial, PS/2
- POWER SCROLL EYE
- WEB SCROLL+
- SMART SCROL Wireless
- WIRELESS OPTICAL

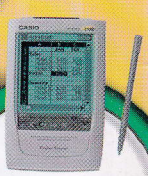
MediaFORTE multimedia

TV Vision TV tuner sa teletekstom
Theatre X-treme 5.1 sound card FM
Sound card 4 kanala + FM radio
Video capture card sa TV tunerom
Grafička tabla e-PEN
FM radio kartica RADIO LINK

Chicony

104 US, YU, Win98, DIN, PS/2
104 US, Win98, Multimedia NEW PS/2
Ergonomic US, DIN, PS/2
Ergonomic TouchPad US, YU, PS/2
Wireless (bežična) US, PS/2

Kvalitetna kućišta
sa maskama u boji
MIDI TOWER ATX



CASIO
DIGITALNI ADRESARI

Dodatna oprema
Stalci za monitore i štampače, držači papira, filteri za monitore, podloge za miša,
kutije za diskete i CD diskove, prazni CD diskovi, ZIP diskete, kablovi, adapteri, riboni,
kertridži i papiri za ink jet štampače, slot cooleri, HDD cooleri, CDROM cooleri ...

Computer Dream

www.computerdream.co.yu

Maloprodaja: Nemanjina 4, Beograd
Veleprodaja: Đorđa Jovanovića 9/3, Beograd
Tel: 011/3610-310, 3224-221, 3226-303, 3226-323

SOUND BLASTER EXTIGY

PLAYWORKS 2000 DIGITAL

MOUSEMAN DUAL OPTICAL

PYR@MID

INTERNET CAFÉ & COMPUTER STORE

LOGITECH WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

WACOM GRAPHIRE2 TABLET

NOMAD JUKEBOX MP3 PLAYER

www.compland.co.yu

ComputerLand

Tel: 655-485, 655-903 [office: 3976-304

uvodnik

Stigli Heroji, stigli Heroji 4!!! Imao sam utisak da je ceo grad (čitaj: vlasnici PC-a) brundao o njima kada su se pojavili prvi primerci na policama. Imam prijatelja koji isključivo igra Heroje i Q2 i Q3 u LAN-u na poslu već godinama. Nijedna druga igra ga ne zanima (nekadašnji asistent filmske režije kod nas osamdesetih, sada sistem administrator - čudni su putevi gospodnji :)) prim. aut.). Pomislio sam da će mi on dati objektivnu ocenu i sliku o igri kada se bude pojavila, pošto Heroje nešto baš i ne preferiram. Od avgusta prošle godine me je zapitkivao barem jedanput nedeljno: "Hej, Zli, kad će Heroji?". Obilazio je redovno sajtove i živeo u zabludi 8 meseci da "evo ih, samo što nisu" po podacima s Interneta. Dođe i taj dan, ja ga zovem i obavestim da su napokon stigli. Čovek samo što nije iskočio iz sopstvene kože od sreće. Kupi ih čovek, krene da igra i sutradan ga pitam: "Kako ti se čini?" Kaže on: "Hmm, pa nee znam, tek sam počeo da ih igram". Prođe još nekoliko dana, ponovim pitanje, kaže Vlada: "Pa, neeemam pojma... čudni su, moram da se privikavam malo, a i zahtevni su po pitanju hardvera... još nisam upoznao igru dovoljno da bih ti rekao definitivno". Više ga nisam pitao jer mi uvek daje neke "izokola" odgovore, a to je značilo samo jedno - razočaranje i nada da će ga igra povući i naterati da ne spava noćima kao što je bio slučaj sa prethodnim delovima (doduše, nije imao baš previše vremena da im se posveti). No, to naravno nije merilo, opis igre možete pronaći na narednim stranicama. Željko je dao sve od sebe da vam je što bolje predstavi, a zamolio sam i GM Ranka da da svoje mišljenje o igri. Tražio sam, kao što vidite, mišljenje od tri čoveka radi što objektivnije slike jer znam da su Heroji večito bili i ostaće osetljiva tema. A zašto nisu igra meseca? Pa upravo zato što nisu baš svi oduševljeni, a pojedini stari fanovi su i pomalo razočarani (ima još slučajeva, da ih ne nabrajam sada), mada je igra dobila ocenu preko 90%. Zato nas je Jedi Knight 2: Jedi Outcast obradovao, ali i o tome na narednim stranicama :)

Od ovog broja uvodimo još jednu rubriku - emulatori. Žalite li za nekim starim igrama s drugih sistema? Oduvek ste zavideli onima koji su mogli da igraju nešto što vi niste iz tehničkih (čitaj: finansijskih) razloga? Uz pomoć emulatora, vaš PC se pretvara u skoro svaki igrački sistem. Odmah da vas obavestim (ukoliko ste ljubitelj samo napredne grafike) da se još uvek radi PS2 emulator, pa se ne nadajte uskoro igrama s njega, a i zahtevan je. Verujem da će vam se rubrika dopasti. Ono što ćete pročitati jeste samo uvod u ovu oblast. Na kraju krajeva, stare dobre igre vas i te kako mogu zabaviti, bez obzira na "zastarelu" grafiku.

I još nešto, ne brinite zbog Rankove "blage" panike vezane za odumiranje PC igara koja mu se tu i tamo provlači kroz tekstove. Samo nam je Ranko malo u bedaku zbog X-Boxa i ostalih sistema koji dobro "podmazuju" proizvođače igara, kao što je recimo slučaj s čika Bilom i njegovom "kantom" koju po svaku cenu hoće da uspešno plasira na tržište. Ko kaže da se u skorije vreme neće pojaviti dobar emulator i za to? Ionako je unutra PC arhitektura. Do sledećeg viđenja... uživajte :)

Urednik
Aleksandar Ristić

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

1. VeA Comp Kompjuterski sto
2. Tromesečna pretplata na časopis THe GaMe®
3. CD sa igrom

propozicije

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa).
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do petnestog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika.
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, p. Fah 32, 1050 Beograd 22.
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

REZULTATI NAGRADNE IGRE IZ 40. BROJA

1. nagradu VeA Comp KOMPJUTERSKI STO dobila je: Katarina Savić, Beograd
2. Tromesečnu pretplatu na časopis THe GaMe® dobio je: Adrijan Antonijević, Novi Sad
3. CD ROM sa igrom: Dimitrije Kerčov, Vršac

dobitnici

Najbolja konzola.

U kompletu dobijate PlayStation2 konzolu, Dual Shock 2 kontroler, AV kablove, uputstvo i ugradeni čip za čitanje kopija!

Najniža cena!

PlayStation®2

- 128 - bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 48 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

350 eur

Krediti na 24, 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d., Beograd

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

BEASOFT

THe GaMe®
05:02

redakcija

Urednik Aleksandar Ristić

Manager Aleksandar Vasović

Zamenik urednika Predrag Tomašević

Urednik za hardver Nenad Jovanović

Grafički urednik Toma /www.tosa.2ya.com/

Lektor Jovana Erčić

Redakcija Ognjen Popović
Konstantin Milutinović
Zoran Škobić
Ranko Trifković
Ilir Gaši

Saradnici Aleksandar Vuletić
Pedja Ljubojević
Petar Nogo
Milan Đukić
Dejan Đuričin
Željko Nešić
Nenad Nikolić
Vladimir Pisodorov
Marko Herman
Dušan Katilović
Radivoj Dobanovački
Strahinja Brajović
Filip Jovanović

Marketing Gordana Cvetković
064/1834-813
011/340-7736

Sektretarica redakcije Aleksandra Jeremić

Telefon redakcije 011/340-7712

Štamparija Efekt 1, Beočin

Adresa The Gamer
P. Fah 32
11050 Beograd 22
redakcija@gamer.co.yu

RADNO VREME:

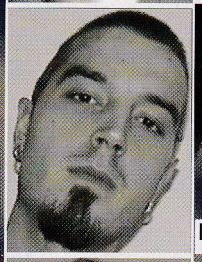
Radnim danom od **09-17h.**

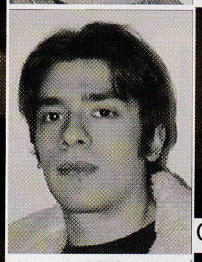
Subotom i Nedeljom ne radimo

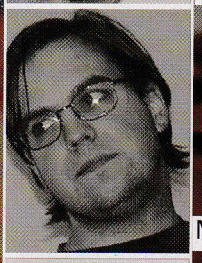
Saradnici

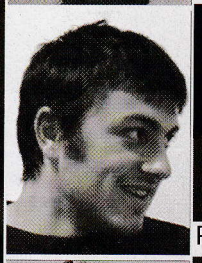
Filip Jovanović

Nenad Nikolić

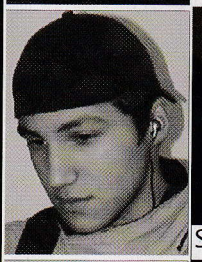

Konstantin Milutinović

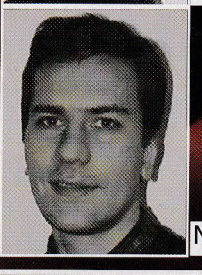

Ognjen Popović


Marko Herman


Pedja Ljubojević

Milan Djukić


Strahinja Brajović


Nenad Jovanović

Željko Nešić

Index oglašivača

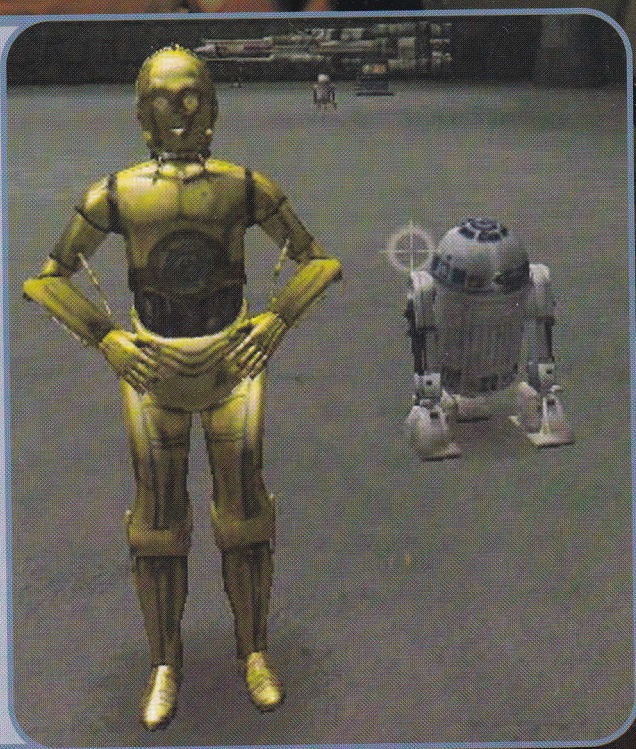
2. . . . . Computer Dream
3. . . . . Computer Land
5. . . . . Beosoft
11. . . . . Cyber Space
17. . . . . Beosoft
23. . . . . Metropolis
29. . . . . Evolution
33. . . . . PC Risk
37. . . . . Digitecht
43. . . . . GL Soft
46. . . . . XL Computers
47. . . . . NT Soft
53. . . . . Sve moje zvezde
56. . . . . Vea Comp, TDI, NT Games
67. . . . . Bonus
69. . . . . MM House
71. . . . . Pobednik
81. . . . . MSM
86. . . . . Mobilija
87. . . . . Alfa media, Teleport, SC Net
93. . . . . Digital!
94. . . . . Venus
95. . . . . Nova Computers
97. . . . . PIN
99. . . . . Direct Link
101. . . . . Direct Link
103. . . . . Direct Link
104. . . . . American Inkjet
105. . . . . Direct Link
107. . . . . Direct Link
108. . . . . List Computers

RUBRIKE

4. . . . . Uvodnik
8-10. . . . . Ako niste znali
12-19. . . . . Na Zapadu nešto novo
20-22. . . . . GM Kutak
24-25. . . . . Pisma čitalaca
26-32. . . . . Multiplayer
33. . . . . Vesti
76-77. . . . . Kako se prave igre
78-79. . . . . WalkThrough
80-81. . . . . Male tajne
82-83. . . . . Važne sitnice
84-86. . . . . WWW
88-89. . . . . Mala škola
90-91. . . . . Hardware vesti
106. . . . . Razbibriga

OPISI

34-35. . . . . IGRA MESECA: Star Wars -Jedi Knight 2
36. . . . . Tony Hawk's ProSkater 3
38-39. . . . . Destroyer Command
40. . . . . The Secret of the Nautilus
41. . . . . The Sims: Vacation
42-43. . . . . Jerusalem
44-46. . . . . Heroes of Might and Magic IV
48. . . . . Action Man - Jungle Storm
49. . . . . Hooligans
50-51. . . . . End of Twilight
52. . . . . Freedom Force
57. . . . . Universal Monsters - Monsterville
58-59. . . . . Global Operations
60-61. . . . . Incoming Forces
62. . . . . Matchbox Rescue Rigs
63. . . . . Worms Blast
64. . . . . Shooter
65. . . . . Space Empires IV Gold
66-67. . . . . RIM: Battle Planets
68-69. . . . . Might & Magic IX
70. . . . . Napoleon's Russian Campaign
72-73. . . . . ESPN NFL Prime Time 2002
74. . . . . Virtua Tennis
75. . . . . Cossacks: Art of War



HARDWARE

92. . . . . Nova Titanium
94. . . . . Brzo, ali ne i skupo
96. . . . . Univerzalna kamera
98. . . . . Računar kao radio-TV
100-101. . . . . 4 gForce-a 4
102-103. . . . . Saitek kontroleri
104-105. . . . . Skoro kao pravi

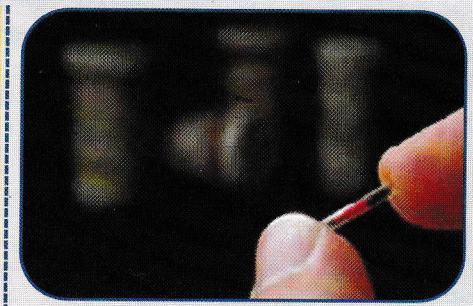
Ako niste znali

Novi Direct X?
www.microsoft.com

Microsoft je potpuno neočekivano izašao u javnost s najavom novog smera razvoja njegovog softvera. Najveća novost je objavljivanje Windows XP "Second Edition" paketa operativnog sistema, planirano za početak 2003. godine. Jedna od najvažnijih i za igrački svet najbitnijih novina jeste da će u njemu naći mesto i potpuno nov DirectX 9.0 API. Zbog toga je Microsoft već poodavno u tesnoj saradnji sa proizvođačima grafičkih čipova, pre svega sa nVidijom. No, šta se još desilo? Testiranja 9.0 verzije trebalo je da otpočnu još pre nekoliko meseci, ali se to nije desilo. Mogući razlog, kako se (ipak) nagađa, jeste opcija da kompanija pređe direktno na verziju DirectX-a 9.1! Kakva poboljšanja će ona eventualno nositi tek treba da se čuje, ali ne sumnjamo da cela ova priča ima direktne veze s činjenicom da je situacija u industriji zabavnog PC softvera takva da je hardver daleko jači i razvijeniji nego što to mogu da prate tvorci igara.

X-files uživo
www.adsx.com/prodservpart/verichip.html

Američka kompanija Applied Digital Solutions započela je na američkom tržištu marketinšku kampanju za prodaju čipova veličine zrna pirinča koji sadrže identifikacione i zdravstvene podatke osobe, a ugrađuju se pod kožu u ambulantnim uslovima, malom operacijom koja ne zahteva čak ni zašivanje ruke. Prodaji VeriChipa žestoko se usprotivila Savezna uprava za hranu i lekove (FDA), koja smatra da se on ne može smatrati medicinskim uređajem. Taj čip u ljudskom telu stoji neaktivan sve dok ga ne pokrene poseban skener, a tada emituje radio signal koji sadrži lične podatke. Do sada su VeriChip uglavnom kupovali vlasnici kućnih ljubimaca, ali u toj američkoj kompaniji tvrde da bi se njihov proizvod, koji se prodaje po ceni od 200



američkih dolara, mogao pokazati neprocenjivim u kriznim situacijama, kada je pacijent u nesvesti ili nije u stanju da da važne podatke. Još dok su se izvodili testovi VeriChipa, pobunili su se i čelnici udruženja Electronic Frontier, koji ističu da će se čip razviti u uređaj koji će pratiti kretanje ljudi, čime bi bila ozbiljno ugrožena privatnost. Tako bi roditelji u svakom trenutku znali gde im se nalazi dete, što je jeziva budućnost, a osim toga, stvorilo bi se pogodno tlo za kriminal i zloupotrebe raznih vrsta.

Disk od 100 GB

Nekoliko kompanija paralelno radi na razvoju diskova koji mogu da skladište do 100 GB podataka primenom holografske tehnike. Na ove diskove, slične DVD-ovima, može da

stane do 20 dugometražnih filmova ili 30 minuta sirovog, nekompresovanog, video zapisa visoke rezolucije. Prvi takav video-rekorder namenjen profesionalnoj video montaži, efektima i arhiviranju, pojaviće se na tržištu 2004. godine. Jedini problem je što svaka kompanija razvija zaseban standard, pa se mogu očekivati problemi u kompatibilnosti.

Lara na rasprodaji
www.ebay.com

eBay je objavio da organizuje javnu aukciju delova odeće Lare Kroft, autora Nella McAndrewsa. Među njima se nalaze i čuveni

bodi, šorc, tamne naočare, tašna i drugi predmeti. Sredstva prikupljena od prodaje namenjena su UNICEF-u.

Kinezi se ne igraju
www.acnielsen.com

Sve više Kineza pokazuje zanimanje za kupovinu personalnog kompjutera za obrazovanje ili posao, a ne za surfovanje Internetom, downloadovanje muzike ili igranje igrica. Od onih koji planiraju da kupe PC u sledećih šest meseci, trećina ih je izjavila da će kupiti PC za obrazovanje, 36 procenata da bi mogli da rade posao od kuće, a samo 22% da bi mogli da kupuju preko Interneta. Za poređenje, 23% Kineza već sada koristi svoj kućni PC za edukaciju i 31% za posao. Ova studija grupe AC Nielsen za istraživanje tržišta pokazala je da Kinezi pokazuju slabo zanimanje za on-line šoping.

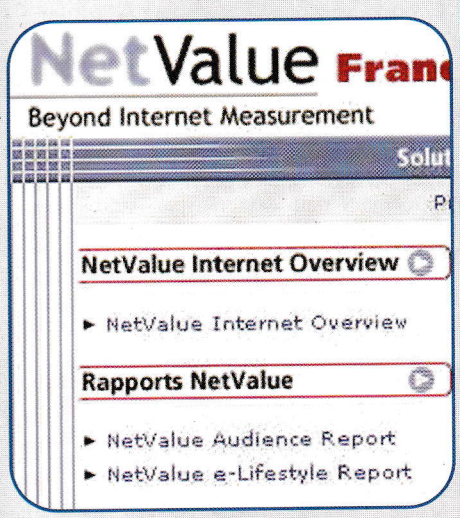
Ljudi obožavaju The Sims
http://thesims.ea.com

Electronic Arts je objavio da je u svetu prodao više od 6.3 miliona kopija svoje igre The Sims i to za samo dve godine od njenog

izlaska na tržište, a na prvom mestu liste najprodavanijih igara bila je i u 2000. i u 2001. godini. Ono što je igrače privuklo ovoj igri jeste simulacija stvarnog života u kojoj možete kreirati junake, dajući im snove, ljubavne afere ili decu. Igra je za sada prevedena na 13 jezika. Kada se sabere ukupan broj prodatih primeraka igre The Sims i njenih dodataka Livin' Large, House Party i Hot Date, ta cifra glasi 13 miliona kopija! Jedno istraživanje je pokazalo da je više od polovine svih igrača ove igre ženskog pola, što je čini svojevrsnim kulturološkim fenomenom.

Španci strasni on-line igrači
www.netvalue.fr

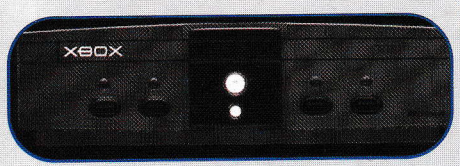
Najbrojniji posetioci Web stranica koje nude on-line igranje jesu španski korisnici Interneta (22.5 procenata), pokazala je studija francuskog NetValuea. Na drugom mestu su



Francuzi, od kojih 21.2% surfera posećuje sajtove sa on-line igrama, a slede ih Britanci (19.3%), Danci (18.9%), Nemci (13.7%) i Italijani (10.4%). NetValue tvrdi da je u Španiji velika popularnost igračkih sajtova zbog toga što tamo preovlađuju mladi korisnici Interneta, za razliku od drugih evropskih zemalja.

Skupo, bre
www.xbox.com

Microsoft će možda biti primoran da snizi cenu svoje XBox konzole i to tek nekoliko sedmica od početka njene prodaje u Japanu i Evropi, jer je ona daleko ispod očekivanja. Od februara je u Japanu prodato 165,000 primeraka XBoxa, od očekivanih 250,000



komada. Sonyjev PlayStation 2 se u toj zemlji puno bolje prodaje, a i jeftiniji je od XBoxa za 5,000 jena, baš kao i Nintendoov GameCube (jeftiniji za 10,000 jena).

Duke Nukem add-on
www.dukenukemmp.com

Dok se s nestrpljenjem iščekuje oficijalni nastavak Dukea Nukema, za "zagrevanje" bi mogao dobro da posluži i dodatak nazvan Duke Nukem: Manhattan Project. On se nalazi

u finalnoj fazi izrade, novinarima se uveliko dele demo diskovi sa tri nivoa igre koji se mogu igrati, a s vremena na vreme se široj javnosti daje sveža "doza" novih slika iz igre. Već za broj-dva Gamera imaćemo zadovoljstvo da vam pružimo prikaz ovog ostvarenja.

OGG MP3
www.thekompany.com

Kompanija TheKompany izdala je tkc player za Sharpov handheld računar Zaurus koji osim MP3 fajlova reprodukuje i sopstveni Ogg format koji navodno zauzima 10% manje prostora od MP3, a ima 50% bolji kvalitet

zvuka i traži trećinu manje procesorske snage za reprodukciju. Firma proizvodi desktop alate i razvojne aplikacije za Linux, a novim open-source projektom, nazvanim Ogg Vorbis, želi da stvori alternativu MP3 formatu. Plejer je još u fazi testiranja, a finalna 1.0 verzija biće izdata kada veći broj kompanija prihvati novu tehnologiju.

Napster ponovo otpušta
www.napster.com

Treći put u poslednjih šest meseci, Napster je najavio otpuštanje zaposlenih, ovog puta 30 njih, što je oko trećina preostale ukupne radne snage. Prvo otpuštanje dogodilo se krajem prošle godine, kada je otkaz dobilo 16 radnika, a drugi put je otpušteno 10 njih, u januaru ove godine. Otkazi dolaze zbog Bertelsmannovog oklevanja u pogledu preuzimanja kompletne kompanije. Naime, ta nemačka medijska korporacija koja je bila jedna od mnogih diskografskih kuća koje su tužile Napster zbog povrede autorskih prava dala je ponudu za kupovinu Napstera u visini između 15 i 30 miliona dolara. Ovaj nekada najpopularniji servis za razmenu MP3 fajlova je još uvek off-line, što traje od jula prošle godine.

Muke s otpadom
www.europarl.eu.int

Kompjuteri i druga elektronska oprema najbrže su rastuća kategorija otpada u Evropskoj Uniji. Samo prošle godine, Evropljani su bacili šest miliona tona tih uređaja, a u proseku svaki stanovnik EU godišnje baci oko 14 kg zastarele elektronike. Oko 90% tog otpada završava na običnim površinskim deponijama ili se spaljuje zajedno sa ostalim smećem, što znači da u tlo i vazduh tako dospevaju brojne opasne supstance, uključujući i teške metale. Oko 40% sveg olova na deponijama i 50% u postrojenjima za spaljivanje otpada potiče od odbačene elektronske opreme. Evropski parlament ovih dana raspravlja o zakonu kojim bi se zabranila upotreba opasnih supstanci u izradi ove opreme. Sva je prilika da će se od država članica EU zahtevati da obavežu svoje proizvođače da unapred plate buduće odlaganje svojih elektronskih proizvoda. Parlament takođe odlučuje o zabrani prodaje proizvoda koji se namerno tako prave da se ne mogu reciklirati. Stoga će iz trgovina, između ostalog, nestati kertridži mastila za printere koji se ne mogu ponovo puniti i upotrebiti. Računari, hi-fi oprema, radio-aparati i telefoni moraće se proizvoditi tako da se najmanje 85% njihovih delova može reciklirati. Svi ti ciljevi se moraju ostvariti do kraja 2005. godine, kako bi se dotadašnja godišnja količina ovog otpada po stanovniku smanjila na prosečnih šest kg. Građanima će se, uz to, zapretiti novčanim kaznama ako budu uhvaćeni da takav otpad odlažu igde osim na posebna, za to predviđena mesta.

Sega vs. Nike
www.nike.com

Kada je najveći svetski proizvođač sportske opreme, Nike, tužio Segu za povredu autorskih

prava u februaru ove godine, ljudi su se čudili kako su u Segi uopšte pomislili da će njihova

>>>

TV reklama za igru NBA 2K2 proći nekažnjeno. Naime, ona je skoro do detalja ličila na reklamu Nikea po imenu Frozen Moment, u kojoj je glavnu ulogu imao Michael Jordan. Vansudskim poravnanjem, dogovorenim i obznanjenim pre izvesnog vremena, Sega se obavezala da plati Nikeu na ime odštete iznos od 100,000 dolara, plus troškove pravnog zastupanja, uz javno izvinjenje i trajno povlačenje reklame sa TV ekrana.

Activision kupio Rare?
www.activision.com

Ako je verovati glasinama, američki softverski gigant, Activision, otkupio je Rare, Nintendov najuspeliji razvojni tim, zaslužan za čitav niz uspelih naslova na toj konzoli, poput

Perfect Darka ili Banjo Tooiea. Ako se ta informacija pokaže istinitom, to bi značilo da će vlasnici XBoxa i PlayStationa moći da uživaju u vrhunskim ostvarenjima na njihovim platformama. "Sporedna" glasina koja kruži jeste da je u celoj "igri" bio i Microsoft, ali da je Activision ostvario uspeh jer je momcima iz Rarea momentalno "pljunuo" traženi iznos.

Shadow of Memories sa PS2 na PC i XBox
www.konami.com/welcome/europe.html

Jedna od visokoklasnih avantura za PS2 konzole, Shadow of Memories, biće prerađena za PC i XBox. Novu verziju igre pravi Konamijev evropski tim za istraživanje i razvoj, kome će to biti prvi veliki izazov. Igra se očekuje krajem septembra 2002, a po najavama, njen vizuelni imidž biće u potpunosti osvežen i unapređen, o čemu bi trebalo da posvedoče i tek objavljeni screenshotovi.

Nastavak Icewind Dalea
http://icewind2.blackisle.com

Prvi deo Icewind Dalea bio je sjajna D&D igra (bez ikakve sličnosti s duetom mladih pevačica), u kojoj se igrač borio protiv stotina i stotina oponenata i koja je imala užasno teške questove. Oprobana formula -

jednostavna, ali epska priča i vrhunsko izvođenje - trebalo bi da bude primenjena i u nastavku. Priča se odvija generaciju posle prvog dela i koristi se nova verzija sjajnog Infinity enginea. Ipak, developeri najavljuju "zgusnutiju" priču i čitav galimatijas novih questova, uz upotrebu trećeg izdanja D&D seta pravila, što znači da će igrač moći da koristi klase karaktera kao što su Golden Dwarves i Dark Elves (Drows).

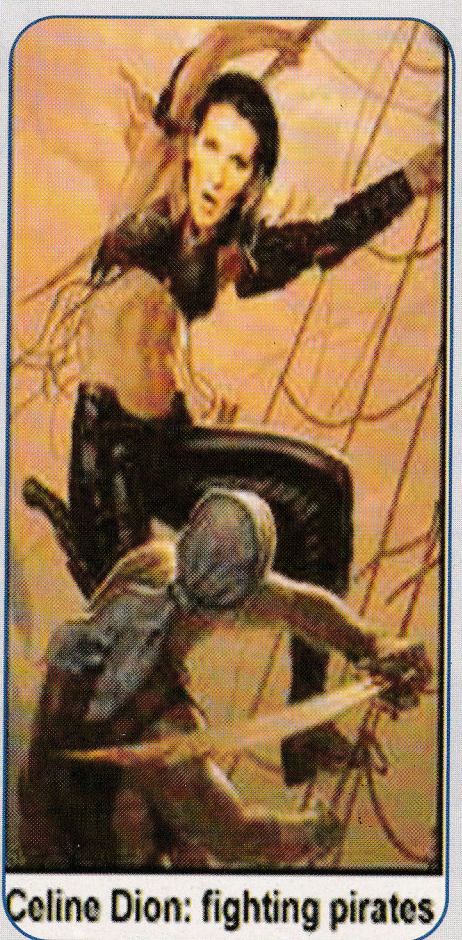
Nova Igra Trevora Chana
www.phantagraminteractive.com

U novoj igri Trevora Chana, autora igara Capitalism i Seven Kingdoms: The Frythan Wars, trebalo bi da vam zadatak bude vođenje restorana. Imaćete slobodu pri izboru lokacije za vaš restoran, njegovog izgleda, cenovne politike i sadržaja menija. Zapošljavaćete koga vi želite, ali ćete morati i da trenirate svoje osoblje. Ideja je relativno nova, a Trevor iza

sebe ipak ima ostvarenja koja imaju težinu i kredibilitet, pa zato možemo očekivati dobru igru, mada ne uskoro, već tek početkom 2004. godine. Izdavač naslova biće Phantagram.

Selin Dion protiv pirata

Evropska verzija novog albuma Selin Dion, pod nazivom A New Day Has Come, donela je sa sobom nov sistem zaštite od piraterije, tj. od ripovanja sadržaja CD-a na kompjuter i potom prebacivanja na Internet. Nažalost, to ima strahovitu posledicu - CD se uopšte ne može preslušavati na CD-ROM uređaju. Nikako! Da stvar bude i gora, stavljanje CD-a će uzrokovati pad vaše mašine i blokiranje uređaja, nakon čega pomaže jedino hladni reset. No, ne sumnjamo da će svemoćni pirati i ovome doskočiti, kao što su to učinili hiljadama puta do sada, prevazilazeći svaki "idealni" i "genijalni" oblik zaštite... ■


Celine Dion: fighting pirates

CYBER SPACE

3K RTS

GAMING
petak 17.30

COMPUTING
subota 13.00

GAMING
nedelja 11.00

COMPUTING
ponedeljak 14.00

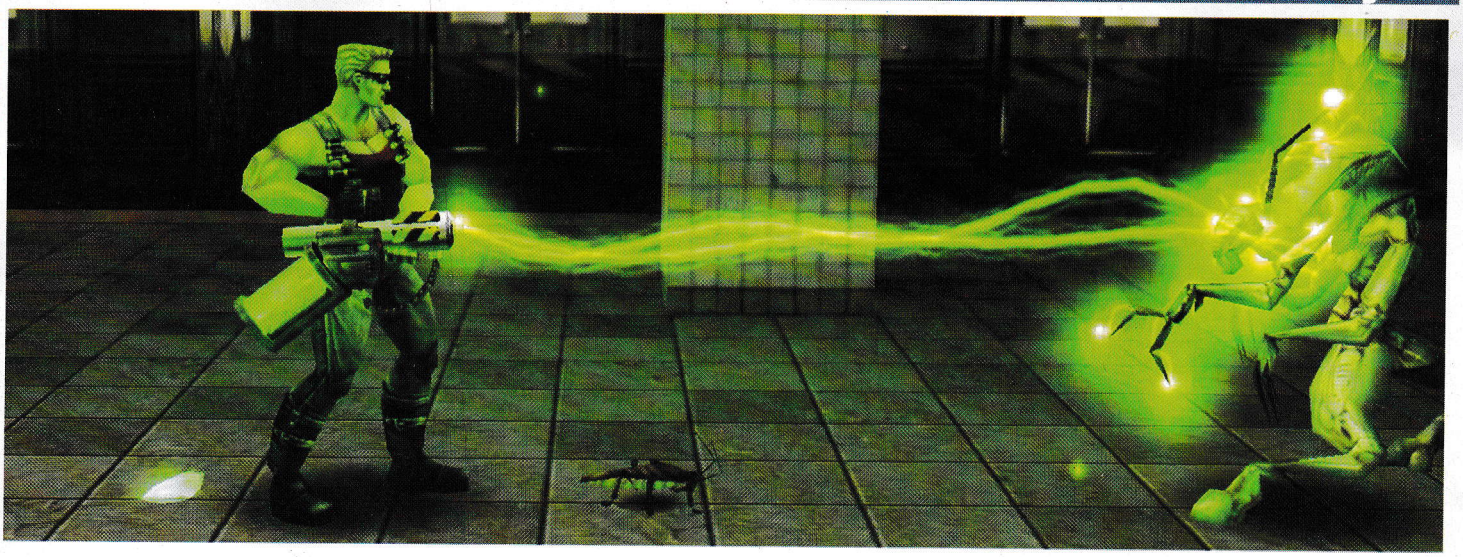
SPACEARTS

A zapadu nešto novo

Priredio: Ognjen Popović

Status: waiting ...

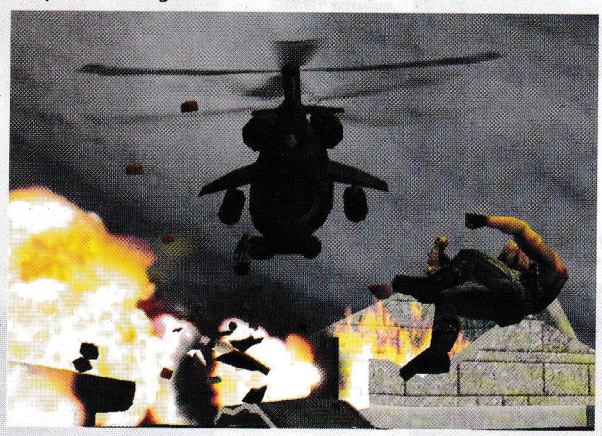
Duke Nukem: Manhattan Project



Duke Nukem 2 je jedina igrica o famoznom Dukeu koju sam u celosti prešao. Kada je ona izašla? Jako davno. Pa opet, davno je prošla i ta 1996. kada je poslednji put ovaj junak posetio monitore naših računara. Dugo očekivani Duke Nukem Forever će zaista postati Fornever, ali zato Manhattan Project uskoro dolazi. Njega razvija firma Sunstorm Interactive koja stoji iza nekoliko lovačkih simulacija kao i iza Duke Nukem 3D expansion packa Duke It Out In D.C. i Life's A Beach. Manhattan Project će biti mešavina modernog i platformskog Dukea, s obzirom na to da je ovo ostvarenje upravo 3D platformska akcija. Iako je prvobitno zamišljen kao online epizodna igra, ipak je odlučeno da se Manhattan Project prodaje kao zasebno ostvarenje.

Preview verzija sadrži u sebi tri epizode, dok će ih u konačnoj biti osam. Svaka od epizoda sastoji se od tri nivoa, a poslednji nivo u epizodi obavezno će sadržavati glavnog neprijatelja koji je posebno jači od ostalih. Nivoi će biti standardno egzotični, od krovova menhetnskih oblakodera, preko kineskih četvrti, do podzemne železnice, sa tendencijom da postaju sve atraktivniji kako napredujete po njima. Kao i u svakoj dobroj platformi (za slučaj da vam još uvek nije jasno, Dukea gledate sa strane), postojaće mnogo tajnih lokacija do kojih je teško doći. Iako je obična skroluj ekran platforma u pitanju, 3D tehnologija je iskorišćena za povremeno menjanje pogleda i osvežavanje načina izvođenja.

Programeri su celu akciju upotpunili skriptovanim sekvencama u kojima aktivno učestvujete kao kada kola promiču ulicom a mogu biti pogubna po vaš život. Lepa vest je da se nije štedelo na krvi i nasilju jer Duke posle takvog imidža stečenog u 3D verziji nikako ne bi mogao vratiti starom simpatičnom izgledu.

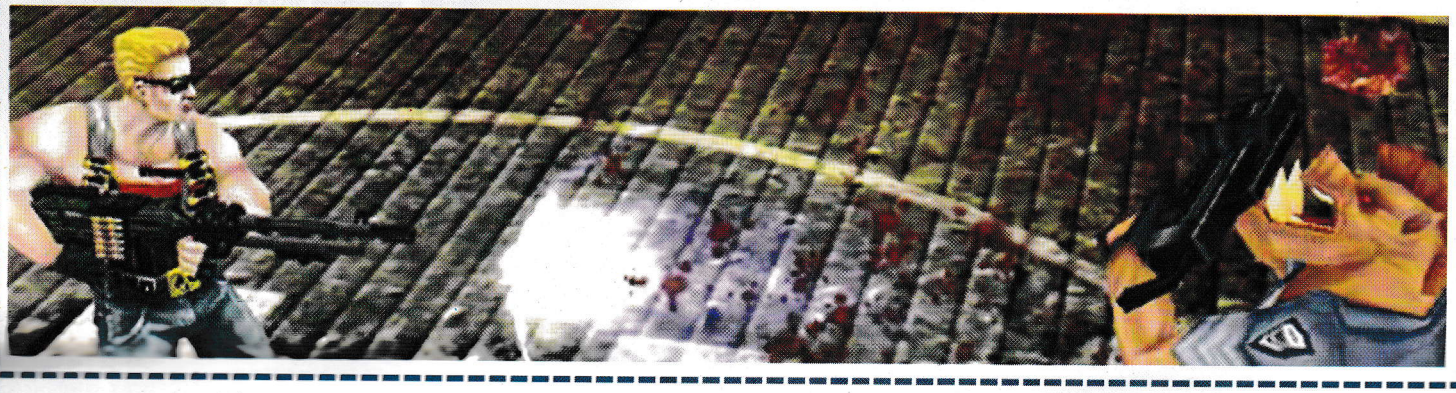


Cilj svakog nivoa biće pronalaženje izvesne sigurnosne kartice i spasavanje "ribe" koja je zarobljena. Nema sumnje da će ova u znak zahvalnosti izvesti stimulativnu umetničku koreografiju. Kraj svakog nivoa proslediće igraču podatke o vremenu za koje ga je prešao, koliko je tajni otkrio, koliko je Nukea sakupio, te broj ubijenih i ukupan broj neprijatelja. Kada smo se već njih dotakli, treba reći da su među njima i poznati svinjocajci, pa mutirani pacovi, mutirane bubašvabe, mutirani krokodili i ostali protivnici (mutirani).

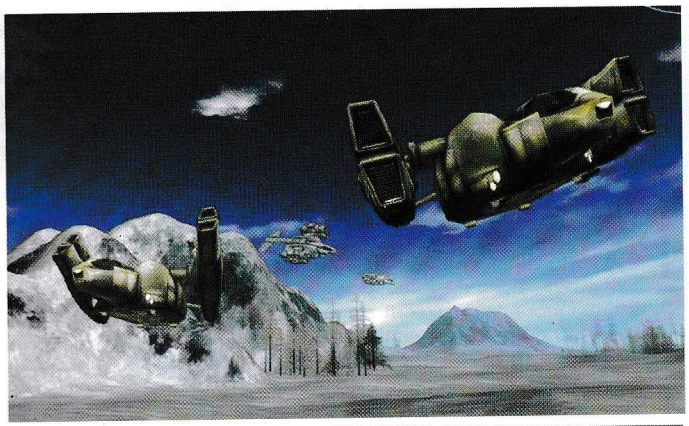
Da ne propustimo jedan od bitnijih detalja - naoružanje. Počinjete sa standardnim pištoljem (onim pozlaćenim, kakav se vidi u Duke Nukem Forever isečku), da biste kasnije prešli na sačmaru, pušku i na neka primamljivija oružja kao što je antiGLOPP zračni pištolj (GLOPP je materija pomoću koje su nastala sva mutirana stvorenja). Tu je i Dukina razarajuća noga koja je prilično efikasna. Od specijalnih dodataka prisutni su i dabl demidž, jet-pack za jednokratnu upotrebu, polje sile (Kung-Lao iz MK2)... Komentari koji su postali toliko cenjeni i popularni prisutni su i u ovom delu. Pa, iako su se neki žalili zbog upotrebe određenih citata u govoru plavokosog face snagatora, slična stvar je i u ovom ostvarenju, mada će biti i originalnih replika.

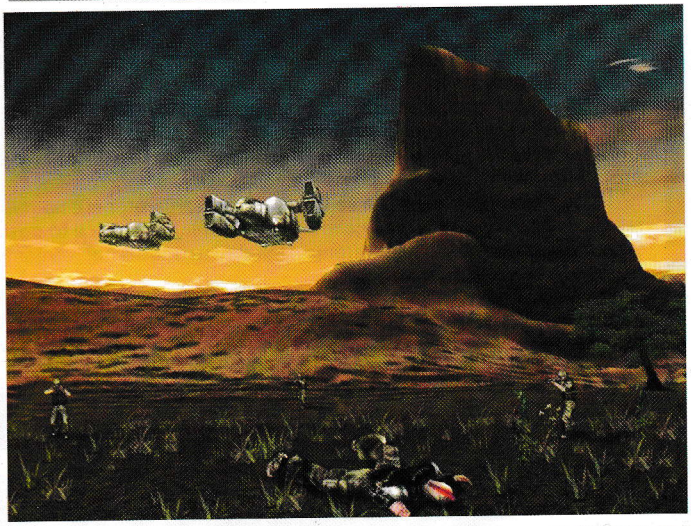
Igrač će na ekranu videti rezultat Prism3D enginea. Inače, cena igre je 25 dolara.

Proizvođač: Sunstorm Interactive/ Izdavač: Arush Entertainment/ Action
Izlazak: 15.maj 2002



Chrome





Glavni protagonista igre Chrome, smeštene u daleku budućnost, zove se Bolt Logan. Po zanimanju Logan je plaćenik, lovac na ucene koji operiše na samim rubovima sistema radi sopstvene koristi. Pa, iako je lovac na ucene, ubistva koja su mu pripisana nije on počinio, te počinje surova borba za utočište i dokazivanje nevinosti (Lara ima konkurenciju). Sa poslednjim prijateljem kome može verovati, Carriem, beži u Valkyria sistem, gde, nikada nećete pogoditi, otvara prodavnicu (nadamo se detaljnijem objašnjenju kada se igra pojavi).

Sve je bilo u redu dok Logan nije prihvatio zadatak Spacon korporacije i upleo se u hladni rat između dve svemoćne megakompanije. Kako sukob poprima sve veće razmere, Logan mora da preuzme stvari u svoje ruke i da se vrati prošlosti koju je tako slatko zaboravio.

Mora se priznati da priča ima nekih interesantnih elemenata. S druge strane, tehničke karakteristike zasnovane su na engineu koji bi, po rečima ljudi iz Techlanda, mogao da izgura približno 100.000 poligona sa stabilnih 60 frejmova po sekundi na prosečnoj konfiguraciji. Engine će koristiti skeletalnu animaciju koja je omogućila programerima da koriste motion-capture tehnologiju. Mogućnosti koje engine pruža mogu se navoditi u nedogled, od dinamičkih "umekšanih" senki, preko occlusion cullinga (poligoni koje igrač ne vidi se ne iscrtavaju), pa do pompeznog "Non-linear subdivision based visibility detection system with optimised Transform and Lightinga" koji nismo izmislili i koji se nećemo usuditi da prevodimo.

Misije će se odvijati na raznim lokacijama (oko 10 različitih), uključujući tropske džungle i orbitalne stanice. Način korišćenja oružja je zasnovan na dinamičkom nišanskom sistemu, koji u zavisnosti od vašeg i protivnikovog položaja određuje pokrete vašeg lika. Oružja su futuristička, ponekad zasnovana na unapređenom stvarnom modelu, pa ćemo se služiti svime, od pištolja do šestocevnih raketnih lansera. Pri tome je pravi izbor oružja u misiji prilično značajan za njen ishod. Od posebnih dodataka postojaće i Cybertech implanti koji značajno pospešuju Loganove karakteristike ili ga potpuno uništavaju ako se nepravilno koriste.

Proizvođač: Techland/ Izdavač: Techland/ FPS
Izlazak: Tokom proleća

Colin McRae 3

Kolin je uvek dobijao visoke ocene u našem časopisu, i to ne bez razloga. Igra je postala prilično popularna i u našim krajevima, pa će sigurno mnogi aplaudirati od sreće zbog vesti da se sprema i treći deo ovog serijala, inspirisanog sada već bivšim svetskim prvakom u reliju, Colinom McRaeom.

Prva dva dela su pokušala da nas što vernije približe jednoj reli vožnji, preslikavajući vozila i staze iz stvarnog života (veoma uspešno). Ova verzija će pokušati da nam približi stanje i situaciju i to s tačke gledišta samog Kolina zajedno sa celim Ford timom i Nickom Girstom.

Ne treba posebno pominjati (ali 'ajde) da su ljudi iz Codemastersa bili u neprekidnom kontaktu s Fordom, ne bi li što vernije simulirali sve osobine vozila. Tu se podrazumeva unutrašnjost vozila, motor, pa čak i sam vozač koji bi trebalo da pravilno, po zakonima fizike, žonglira po sedištu jer se ove trke odlikuju izuzetno nepogodnim terenom.

Bitna promena je učinjena upravo s terenom, tačnije sa stazama. Ovoga puta one nisu rađene po stvarnom modelu preko satelitskih snimaka, već su rađene ručno radi poboljšanja gameplaya i činjenice da će igra biti prilagođena i onima koji ne poznaju ovaj sport baš najbolje.

Lepotu grafike ne treba dovoditi u pitanje, barem što se modela Ford Focus tiče. Za razliku od mizernih 800, novi model će posedovati čak 13.000 poligona. Naravno, unapređena su i ostala vozila, 13 licenciranih i verodostojno "skinutih". Scenografija i okruženje su se značajno prolepšali, a posebno su se poboljšali efekti sitnih čestica (pesak, prašina).

Proizvođač: Codemasters/ Izdavač: Codemasters/ Simulacija vožnje
Izlazak: Kraj 2002.

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

U trećem veku četiri stotine godina stara Han dinastija se ugasila, a imperija je podeljena na tri kraljevine. Previranje je ponovo pogodilo Kinu kada je došlo do pokušaja ponovnog ujedinjenja. Ovi događaji, pad dinastije i havarija u celom području tema su romana koji je postao nacionalno obeležje Kine, (The Romance of the) Three Kingdoms. Nekih dvanaest hiljada godina nakon ovih događaja, nju je napisao Luo Guanzhong. Ona povezuje istoriju i mitologiju u rasponu od 168. do 280. godine p.n.e, ali se uglavnom fokusira na vladavinu poslednjeg Han vladara i ljude koji su se zalagali za građanski poredak ili sopstvenu korist, među kojima su i Liu Bei, Cao Cao i Sun Quan. Ove događaje obrađuje i buduće ostvarenje Object Softwarea, u kome igrač preuzima ulogu jednog od pomenute trojice i mora najpre srediti afere u svom sopstvenom gradu, a zatim krenuti u dugi proces reunifikacije.

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs sastojaće se od tri kampanje, brojnih zasebnih scenarija (skirmiša) i multiplayer opcije. RTS veterani će se lako prepoznati u ovoj igri jer ona predstavlja klon Age of Empiresa u gotovo svakom pogledu. Startujete dosta bedno, da biste postajali sve jači i jači kako skupljate resurse i izučavate tehnologiju. Od resurasa, postojaće zlato, drvo, gvožđe, hrana itd. Borba će biti oslonac cele igre, a zanimljivo je da ćete vojsku regrutovati iz redova samih seljaka, što lepo prezentuje realnu situaciju tog vremena (čovek može služiti i kao radnik i kao vojnik). Oni mogu biti trenirani u preko 40 veština, kao što je obaranje protivnika s konja u trku ili postavljanje zamki.

I ranije je bilo pokušaja da se istočnjačka istorija prenese na naše računare (firma Koei je to ranije intenzivno radila), a kako će to posle Shoguna i još nekoliko ostvarenja izgledati u modernoj varijanti, procenićemo kada igra izađe.

Proizvođač: Object Software/ Izdavač: Strategy First/ RTS
Izlazak: Samo što nije

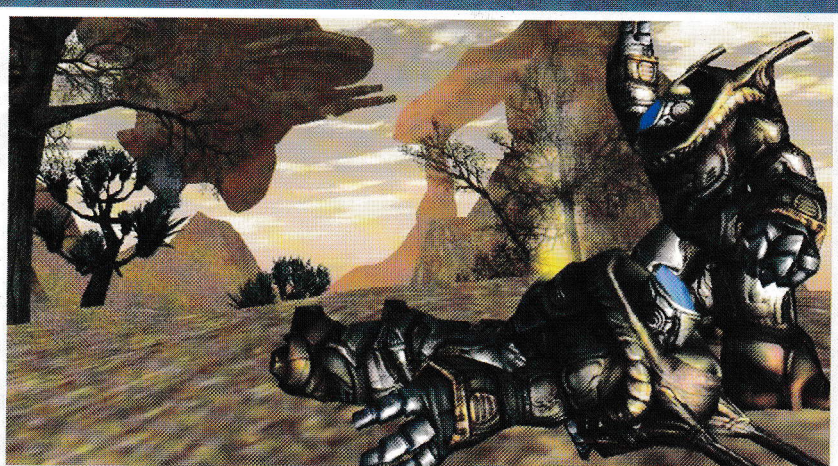
Dreadnoughts

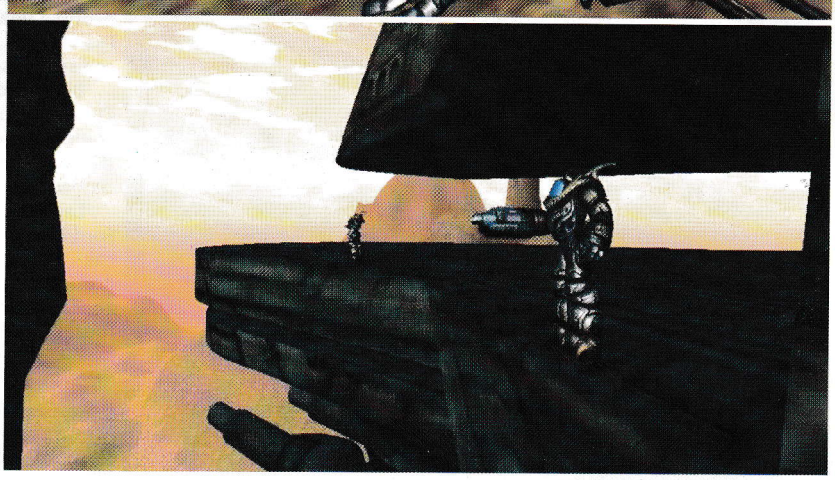
First person pucačina koja se istovremeno razvija i za PC i za konzolu (X-Box). Zanimljivo. Ovaj FPS će se bazirati na vođenju tima i na bojištima velikih razmera, na taj način pružajući podršku znatno masovnijim borbama. Mogućno je da će igra biti napravljena samo za online igru.

Težište igre je bačeno na razaranje, tačnije na uništavanje protivničke baze, a termin koji se koristi za baze je upravo Dreadnought. Začkoljica je u tome što su ove baze mobilne, a pored toga i naoružane do zuba. Može doći i do okršaja dve baze, ali šanse su prilično izjednačene, a borba se može odužiti. Dreadnoughtove pomerate kao u nekoj real time strategiji i to postavljajući waypointe na mapi bojišta. Pa ipak, ove baze je mogućno još više osnažiti i to tako što ćete postavljati predstraže na površini planete. I ove predstraže će imati svoje naoružanje koje možete iskoristiti protiv neprijatelja. Pored ovih teško naoružanih dodataka, stara dobra pešadija ima značajnu ulogu u obračunu. Ona se uglavnom koristi za predstraže, ali i da odvlači pažnju neprijatelja. Ipak, najvažnija njena uloga jeste učešće u jurišu na suparnički Dreadnought.

Vojnici će biti podeljeni na specijalne timove. Jedni su čistokrvni borci, drugi snajperisti, treći atentatori itd. Prisutna je i tzv. "komandantska" klasa koja kontroliše celokupnu akciju. Ako se komandir ne pokaže dobro, može biti smenjen (ali i potpuno izbačen iz igre) zahvaljujući glasačkom sistemu koji omogućava programski kod. Pored same klase, igrači će birati i vanzemaljsku rasu s kojom će igrati, mada izgleda da će se timovi sastojati samo od jedne rase. I tako, načini za postizanje pobede mogu znatno varirati. Da se taktički aspekt još više naznači, poslužiće mlazni ranci koje mogu obući pojedini članovi tima koji su korisni tim pre što su Dreadnoghtovi leteće jedinice.

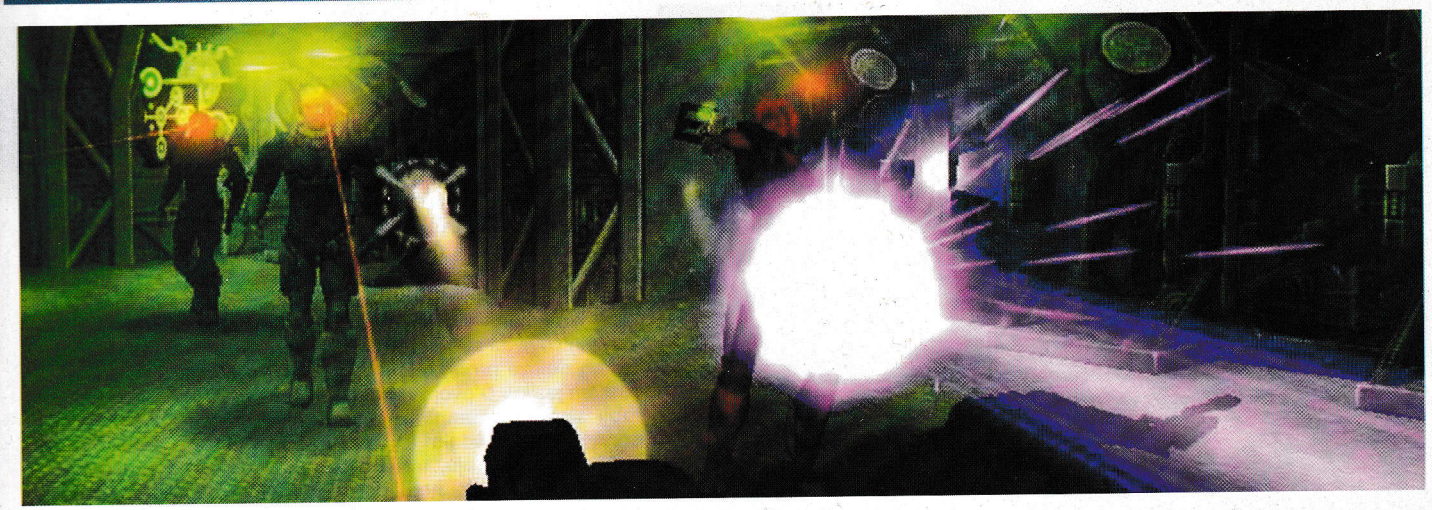
Osim uništavanja baza, igra poseduje i neke druge modove kao što su Capture and Escape, Gauntlet Run i Domination.





Proizvođač: Xenopl/ Izdavač: Još nije utvrđen/ FPS
Izlazak: Još nije utvrđen

Star Trek: Elite Force 2



Možda procentualno najmanji broj igara ima serijal koji je sa temom koju obrađuje mogao napraviti barem tri puta veći uspeh. U pitanju su Zvezdane staze, a u najavi čuči nastavak jednog od uspešnijih ostvarenja u nizu, Elite Force. Glavni junak sada postaje Alexandar Munro, komandant tzv. Hazard Teama, elitne federacijske sigurnosne jedinice. Dužnost ga vodi na palubu svemirskog broda U.S.S Enterprise NCC 1701-E. Igrač će tako otkrivati čudne nove svetove, preživljavati bitke protiv poznatih i nepoznatih civilizacija i izvršavati neke od najopasnijih zadataka u galaksiji.

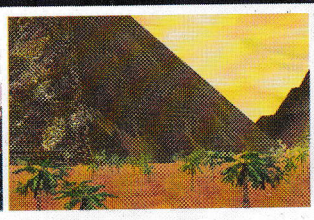
Engine? Quake III. Nema sumnje da će zahvaljujući njemu sva okruženja dobro izgledati, bilo da su u pitanju mračni koridori broda, timske misije na nepreglednoj vanzemaljskoj planeti, praznina svemira ili kobne močvare. U specijalnim situacijama igrač će delovati u uslovima nulte gravitacije.

Sva dešavanja su povezana sa Star Trek: The Next Generation serijalom, što igračima pruža još jednu priliku da se sretnu sa Borgovima, Klingoncima i Romulancima, čemu su pridodate neke nove rase, uključujući i misterioznu košmarnu (Nightmare) rasu. Podršku će igraču dati veliki izbor oružja (trinaest), kao i oprema u koju spadaju Fejzer (Phaser), Trikoder i druge poznate i nepoznate zezalice nastale u ovom zanimljivom univerzumu.

U odnosu na svog prethodnika, ST:EF 2 je dužinski pobednik, sa još većim brojem okruženja i lokacija. Holomatch je prisutan, a od ostalih multiplayer modova pojaviće se i oni iz Elite Force expansion packa, ali sa nekim novim osobinama i oružjem kao što je klingonski Bat'Leth.

Proizvođač: Ritual Entertainment/ Distributer: Activision/ FPS
Izlazak: Nepoznat

Fuel



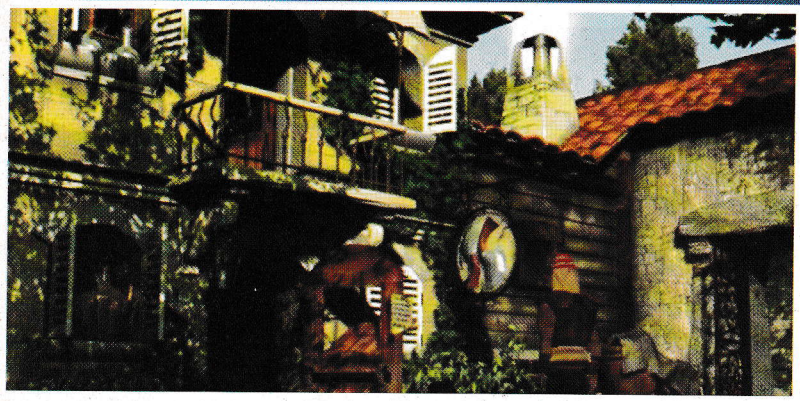
Postoje trkačke igre u kojima se mnogi igrači već unapred ohlade od daljeg igranja. To je ona vrsta vožnje u kojoj na često kružnim, monotonim stazama, metodično, posle dugog vremenskog perioda, pretičete jednog protivnika. Momci iz Vatrene Žabe imaju novi recept za ovakve simulacije.

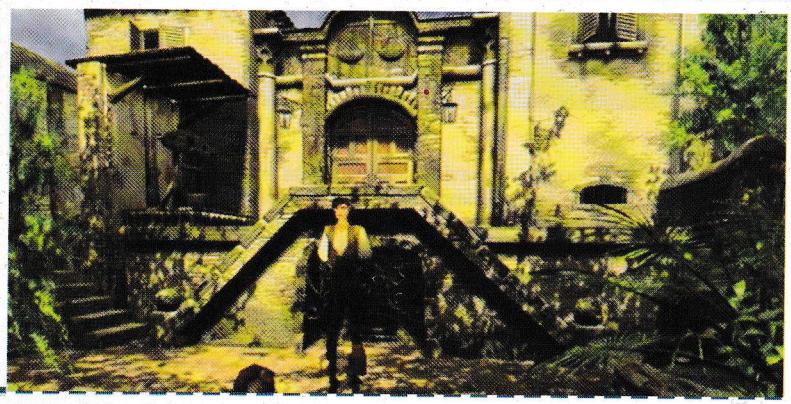
Na ogromnom, medijski pokrivenom takmičenju učestvuje osam vozača. Nagrada za pobednika nije zanemarljiva - milion dolara. Na samoj stazi biće mnogo više vozila, sa različitim karakteristikama. Njihovo uočavanje je posebno važno jer će igrač povremeno morati da napusti svoje vozilo, a jedini način za pobedu jeste da uđe u jedno od ovih. Od elemenata ključnih za pobedu biće tu i Fuel Meter, neka vrsta turbo ubrzanja koje se vremenom popunjava. Pravila neće biti striktno određena niti će ih neko poštovati. To znači samo jedno - trka će se često završavati i nekim (ne)konvencionalnim metodama.

Ako kažemo vozilo, to ne znači da ono mora imati i točkove. Stoga je plejada naprava proširena i na one koje koriste aero i hidro pogone (helikopter, bagi, powerboat).

Proizvođač: Firetoad Software/ Izdavač: Dreamcatcher Interactive/ Trkačka
Izlazak: Jesen 2002.

Jazz and Faust





Jazz&Faust je epska 3D avantura. Podeljena je na dve priče koje zavise od izbora lika koga vodite. Faust je pomorski kapetan, a Jazz prekaljeni smutljivac. Oba lika imaju nešto zajedničnо. Krenuće u potragu za izgubljenim blagom u prelepo prerenderovanom predsrednjovekovnom istočnjačkom ambijentu. Putujući kroz ovaj svet, oni će komunicirati sa ranovrsnim žiteljima, otkrivajući deo po deo zanimljive priče, dobijajući zadatke i rešavajući zagonetke.

Treba pohvaliti dva ugla gledanja iste priče, što svakako nije prvi put viđeno, ali nije ni odavno iskorišćeno. Putevi dva lika se doduše neće ukrštati, jer programeri tvrde da su hteli da naprave sliku istog događaja iz dva različita ugla, pre nego vezu između ova dva lika i njihovu međusobnu interakciju. Zanimljivo je da se u beta verziji koja je izašla, shodno području iz kog dolaze programeri, povremeno mogu čuti rečenice na ruskom jeziku. U ovoj verziji se inventar, nažalost, skoro ne vidi zbog savršenog utapanja u pozadinu, što će verovatno biti ispravljeno u narednim (završnoj) verzijama.

U svakom slučaju, treba očekivati izvođenje poput onog iz popularnih Alone in the Dark i Resident Evil serijala. Igra izgleda dosta zanimljivo, a i žanr avantura nije baš u punoj snazi ovih meseci.

Distributer: 1C/ Proizvođač: Saturn Plus/ Avantura
Izlazak: Drugi kvartal 2002.

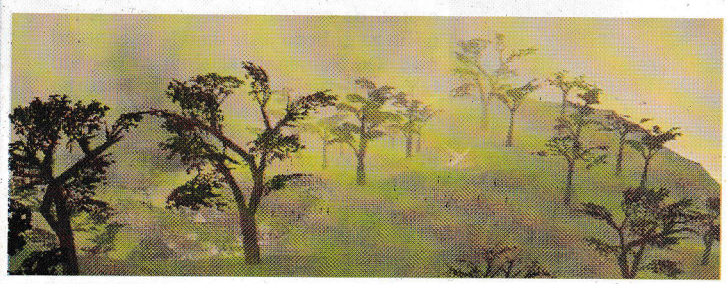
Lethal Dreams

Priča počinje u divnom gradu Chronu koji se nalazi u svetu poznatom kao Adanu. Šest mladih magova, Zerin, Mirtis, Cruan, Sirimbe, Verithion i Inanna, pripadnika nacije Alvern, studirali su osnove magije pod nadzorom Wintrixa, široko poznatog "Gospodara svih puteva".

Kada su astralni hodočasnici Wintrixu prezentovali prelepi kristalni cvet koji je pronađen u jednom od najudaljenijih svetova, sve je ukazivalo na to da ovaj artefakt poseduje ogromnu skrivenu moć i nepoznate sposobnosti.

Jedne noći, pošto je nevidljivi talas neprocenjive snage izbio iz vrata Wintrixovih odaja, učenici su shvatili da je njihov mentor nestao. Kristalni cvet je pucketao dok je svetlost oko njega bledela, ostavljajući prostoriju u polumraku. Brižnijom istragom je utvrđeno da jedna latica sa cveta nedostaje.

Šta se zapravo dogodilo, otkrićete sami. Kretaćete se kroz svet, od trenutne situacije, pa do velikog broja njegovih inkarnacija sa cifrom od oko 60 istih (napredniji Chrono Trigger?). Unikatne čarolije vaše škole magije kojih ima preko 40 pomoći će vam da savladate neprijatelje daleko snažnije od vas. Vaša stvorenja kojih ima preko 40 a koja dozivate u pomoć pomoći će vam da zagospodarite sve većim brojem područja. A vaš diplomatski talenat pomoći će vam da na svoju stranu privučete veliki broj NPC saveznika. Ovo ostvarenje predstavlja strategiju sa dobro poznatim Role Play elementima.



Proizvođač: Boolat Games/ Distributer: Nije utvrđen/ RPG-strategija
Izlazak: Nije utvrđen

Game Boy je napredovao, a vi?

100 eur

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.

- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.

GAME BOY ADVANCE

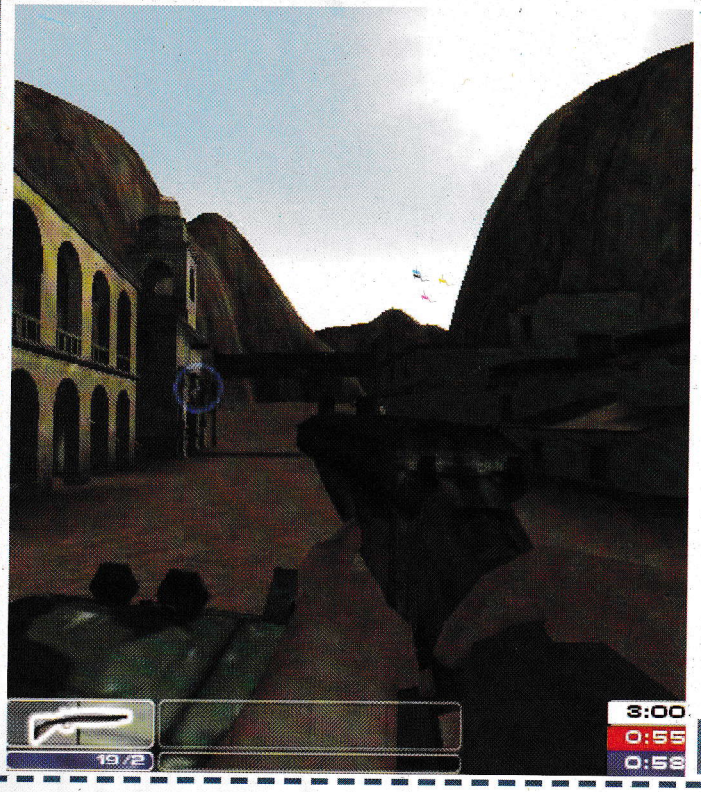
Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.

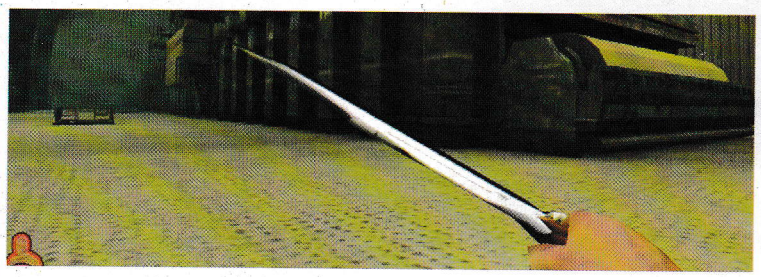
Krediti na 24, 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d., Beograd

BeoSoft

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

Mobile Forces





Zašto mobilne snage? Pa pored klasičnog FPS napucavanja, u ovoj igri prisutna je prava menažerija vozila koja možete koristiti. Zahvaljujući odličnom engineu, svako vozilo će se znatno razlikovati od ostalih i to treba da predstavlja adut broj jedan kada je ova igra u pitanju.

Na sreću, Mobile Forces je kako online tako i offline igra, što znači da imamo botove za koje se ispostavilo da su krajnje lukavi i da imaju razvijen AI. Postoji osam različitih modova: pored klasičnog deathmatcha i capture-the-flaga, zabavićemo se i tralier, detonation i drugim modovima.

Lokacije na kojima će se igrači juriti variraju od dokova i meksičke pustinje, pa do napuštenih skladišta i aerodroma.

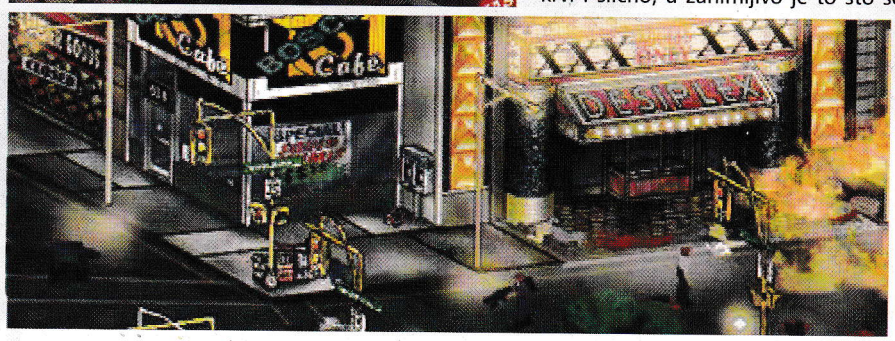
Moći "ćete da birate između raznih klasa koje ćete moći da menjate "u hodu" bez potrebe za "respawnom".

Oružja su raznovrsna, od noževa preko snajpera do raketnih lansera. Pohvalno je to što svako oružje ima dvostruku upotrebnu vrednost, npr. nožem možete i ubosti i gađati protivnika.

Ovo je inače Rageov prvenac u FPS žanru.

Izdavač: Majesco Entertainment/ Proizvođač: Rage Software/ FPS
Izlazak: Sredinom 2002.

Postal 2



Uh, momci koji trče s makazama, poput likova iz onih morbidnih crtanih filmova kojih ima svuda po Netu (Joe Cartoon i slično). Takav je barem naziv firme čiji članovi ne mogu da izdrže bez dve stvari - psovanja i devojaka. Diskutabilan imidž, ali ono što nas zanima jeste njihovo ostvarenje, Postal 2.

U pitanju je pucačina iz prvog lica u kojoj za cilj imate dizanje stvari u vazduh, ubijanje komšija, prolivanje krvi i slično, a zanimljivo je to što se autori igre nimalo ne pribojavaju posledica koje ova igra može imati na sve one kuće koje se bave procenom starosnog uzrasta koji može konzumirati određenu igru. Postal 2 će biti izuzetno kompleksan, a opet jednostavan (ovo nisam ja izmislio), sa mnogo oružja i tako dalje. Unrealov engine će sve pokretati, a implementiran AI će po rečima autora biti genijalan - naime, ljudi će se tako realno plašiti smrti i moliti za milost da ćete ih jednostavno morati lišiti života. Multiplayer je podržan kao i neka vrsta editora za pravljenje modova.

Izdavač: Running With Scissors/ Proizvođač: Running With Scissors/ FPS
Izlazak: Još nije utvrđen

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Vidite, Lara nije mrtva kao što ste možda mislili. Štaviše, prilično je živa u šta ćete se uveriti kada igra izađe. Međutim, problem je u tome što se njen život okrenuo naglavačke. Davno su prošli dani popularnosti i herojstva, a vrata koja su joj uvek bila otvorena sada postaju neprolazna poput najtežih avantura. Optužena je za seriju gnusnih zločina, a pitanje koje se postavlja je jednostavno: ko je smestio Lari Kroft? Na ovo pitanje možete odgovoriti jedino vi...

Svi ovi događaji nisu omeli Laru da ostane u top formi, sa lepotom proporcionalnom tehnološkom napretku od vremena kada smo je poslednji put videli na ekranima. Tim Core Designa je, s druge strane, odlučio da promeni bajati osećaj ovog serijala koji smo stekli u poslednjih nekoliko epizoda. Modeli i objekti izgledaju znatno lepše i prirodnije (mmm...), mada je filmić pušten na prezentaciji ovog ostvarenja prikazao i više nego poznato skakanje, pentranje i filovanje negativaca (pozitivaca?) olovom. Ipak, Eidos nije mnogo toga zvanično otkrio, tako da dobar deo novina u igri ostaje pod prilično gustim Fog of Warom. Jedna je stvar sigurna, a to je da će se Lara intenzivno baviti lopovskim aktivnostima kao što je, na primer, šunjanje. A druga stvar je da će igrač kontrolisati i drugi lik po imenu - Curtis (uaaaa...), što će možda biti prava poslastica za dame.

Zanimljiva priča koja stoji iza nove Lare jeste da je proces dizajniranja same igre započet sa pisanjem scenarija. On će biti znatno kompaktniji i složeniji, dajući igri prilično dubinu u zapletu. Zbog toga se tim koji je radio na izradi igara podelio na četiri grupe. Da, igara! Naime, u narednom periodu očekuju nas četiri nove igre s Larom u glavnoj ulozi. Prilično šokantna vest kojoj se radujemo u nadi da se neće ponoviti greške iz ne tako davne istorije. Svaki od ovih nastavaka raspolaže većim budžetom od svojih prethodnika, tako da se možemo nadati nečem pozitivnom. Prava stvar za one koji su u Wetu voleli policajku jeste mnogo mračniji i opasniji Larin imidž. Šta bi to trebalo da bude, videćemo na jesen.

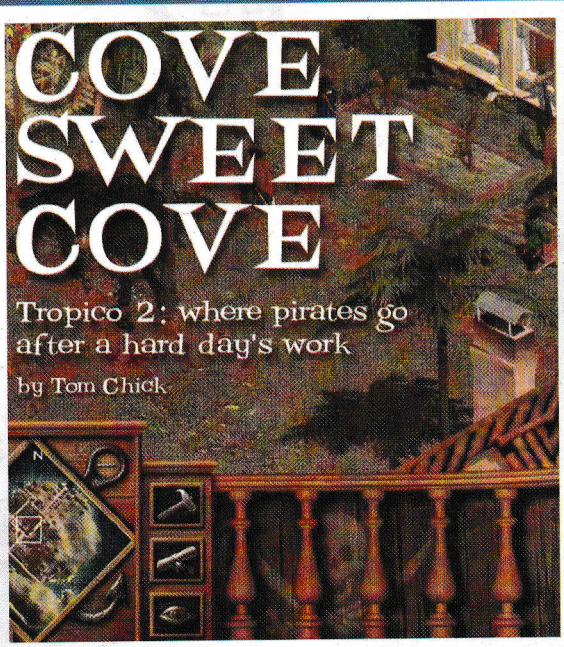
Izdavač: Eidos Interactive/ Proizvođač: Core Design/ Akciona avantura
Izlazak: 15. novembar 2002.

Tropico 2: Pirate Cove

Tropico je prošao prilično zapaženo na igračkoj sceni, ali svoju slavu nije dugo zadržao. Polako smo na njega zaboravili, a po nekima se uzrok nalazi u nešto lošije urađenom AI-u.

Ipak, zbog iskazanog potencijala, programeri su odlučili da pokušaju da ponove uspeh prvog dela, ali i da naprave još bolju igru koja će postati pravi (s)hit. Time je i sam koncept Tropika prilično izmenjen. Umesto da upravljate malom ostrvskom državom punom starosedelaca i turista, na redu je da postanete gospodar, pazite sad - ostrva punog pirata (!). Zaboravite na izgradnju hotela, sada u vaš domen spadaju rum, zarobljenici i papagaji.

Standardan ekonomski model biće promenjen. Bogatstvo ćete sticati ne izgradnjom i taloženjem stanovništva, već što boljim uništavanjem i pljačkanjem istih. Što se tiče specifičnosti "građana", razlike i individualnost pirata biće veće nego razlike ljudi u Tropiku. Primera radi, pirati koji od pljačke skupe prilično broj zlatnika pretvoriće svoju kuću u superluksuznu plantažu. Da sve ovo vidimo, čekaćemo do jeseni, a tada pokušajte da uhvatite prvi list koji pada - to donosi sreću.



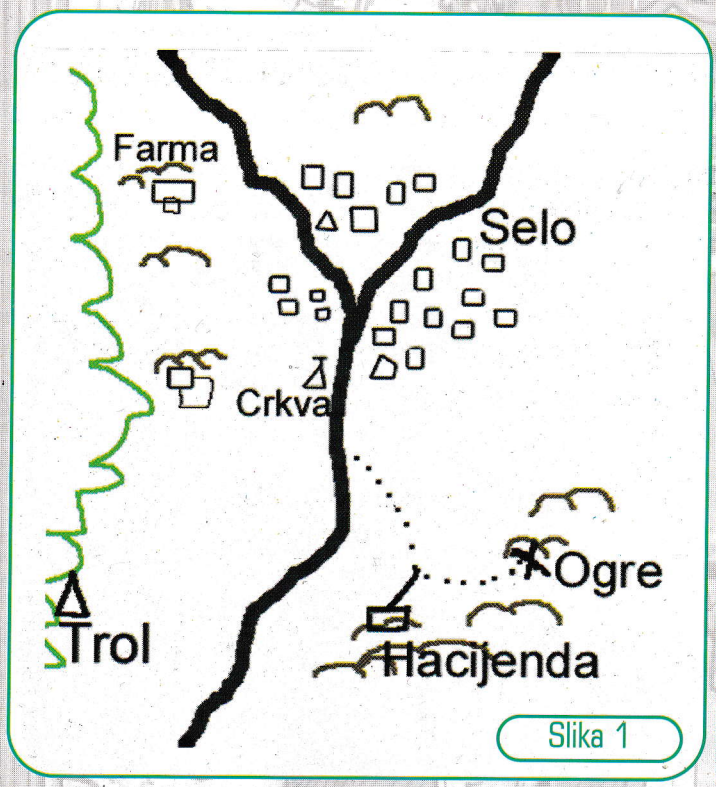
Proizvođač: Frog City/ Distributer: Gathering of Developers/ Menadžerska
Izlazak: Jesen 2002.

Samo za Game Mstere - Poklon scenario (deo prvi)

Ranko Trifković

Ovo je jedan kratak scenario tako da, igrači, ako želite da uživate, ne čitajte dalje. Za sve vas mlade GM-ove koji se još ne usuđujete da vodite igru, evo primera kako izgleda jedna avantura koja može da se odigra za jedan session (4-8 sati igranja). Iskusniji GM-ovi mogu da prerade scenario i da ga prilagode svom svetu, settingu i nivou družine. Svi tekstovi koji stoje između zvezdica (*) namenjeni su igračima i možete im ih glasno pročitati, sav ostali materijal je "for your eyes only". Svi tekstovi koji stoje između dve kose crte (/abc/) su imena tj. pojmovi koje možete izmeniti kako biste scenario prilagodili svojim potrebama.

Budući da ovaj scenario nije predviđen za neki konkretan sistem pravila, moraćete da prilagodite sve provere da li su igrači uspeli ili ne (tzv. skill/ability check) sistemu koji koristite. Da bih vam pomogao, skala težine je sledeća: E (75% šanse za uspeh), M (50%), H (25%). Isto tako sam pokušavao da uvek navedem šta su olakšavajuće ili otežavajuće okolnosti za dati check, ali potrudite se da sami procenite kad je mogućno olakšati igračima. Skala bonusa tj. minusa je sledeća: S (+/- 10%), R (+/- 20%) i E (+/- 50%).



Slika 1

EPIZODA I: Dolazak

*Selce /Beloda/ je provodilo miran život sve do pre mesec dana. Bilo je suviše malo da bi imalo šerifa, pa su predstavnici /kneza Borisa/ bili najbogatiji seljak /Tugolak/ i sveštenik boga rata, tihi /Kristijan/. Iznenada su počeli da se dešavaju neobjašnjivi nestanci. Najpre je nestala starica /Briza/, onda čitava porodica /Hilkovih/, pa i sam sveštenik. Ljudi su u strahu, naročito od kako je uočen veliki trag stopala, koji je krivicu za ove nestanke bacio na misterioznog, nikad viđenog Bigfuta. Kako seljaci nemaju para da se naoružaju (a i ne dozvoljava im knez), poslali su poruku da hitno dođe iskusni rendžer i razotkrije misteriju. /Knez Boris/ unajmljuje vašu družinu i šalje vas kao punomoćnike da otkrijete o čemu se radi i pronađete nestale ljude ili bar otklonite uzrok ove pošasti. Nagrada za obavljeno delo će biti /10 zlatnika/. /Knez/ je još dodao da će vas ekstra nagraditi ako ne bude morao da šalje konjicu u selo (u slučaju da se radi o nekoj bandi). *

Igrači stižu u selo (vidi sliku 1). Selo ima tridesetak kuća i četiri odvojene farme, te veliko gazdinstvo do kojeg vodi popločana staza. U selu, pored kuća, postoje i Crkva boga rata, jedna trgovina i krčma tj. postaja. Kuća /Tugolaka/ je najveća u selu i lako se prepoznaje. Ako igrači pitaju za put, seljaci su vidno preplašeni i nepoverljivi. Tek ako se igrači otkriju kao poslanici /Kneza/, onda će se seljani obradovati i pomoći im koliko god mogu. Za početak predložite igračima da posete /Tugolaka/ (pređi na EPIZODA II: Kod Tugolaka). Ako igrači odluče da se promuvaju po okolini, pređi na Selo u strahu.

Selo u Strahu

/Beloda/ je tipično brdsko selo, svaka kuća ima plot ili zidić, baštu ili voćnjak, štalu i malu zgradu od nabijene zemlje. Tu i tamo se vide kuće od opeke kao što je dvospratna /Tugolakova/ kuća. Seljani su se zavukli u kuće i nerado komuniciraju. Plaše se naoružanih stranaca (vaših avanturista), poneki mogu i da nahuškaju pse ako se igrači ne deklarišu kao predstavnici zakona. Seljaci nisu naoružani tj. imaju samo toljage, sekire i drvene vile, ali se ne usuđuju da potežu oružje na opasne avanturiste koji imaju prave čelične mačeve ili šta već.

Crkva je pusta. Sve izgleda kao da je neko malopre boravio u njoj. To je kapela sa pet-šest klupica, malim oltarom, činijom za priloge i pridodatom sobicom za sveštenika iza oltara. Sve je veoma asketsko i uredno, ali igrači, ako su pronicljivi, mogu da primete da se prašina nahvatala samo na nekim mestima, a da su prolaz i većina stvari u sobi korišćeni. (Znači, pitate igrače da bace kockice i provere da li su prošli skill/ability check koji se odnosi na moć opažanja, neka to bude M check, sa R bonusom ukoliko je igrač baš insistirao na tome da detaljno pretražuje sobu). Od sveštenikovih stvari nema ničeg posebnog: rite, dronjci, oprema za molitvu i brojanice.

Trgovinu drži vesela žena srednjih godina, /Šefika/, koja iz grada svake dvé nedelje naručuje potrepštine kojih u selu nema. To je tipični "hardware store", u kome mogu da se kupe ekseri, budaci, burad, baklje i slično, ali i neobična roba kao što su krzna (veoma skupa), zečije šapice, burad sa /patuljačkim/ pivom, poneka đinđuva i sve u tom stilu. Ako zapodenu razgovor s njom, ona kaže:

*Da, strašno je to što se događa, zamislite da vam nestane cela familija. Ali, s druge strane, eto konačno su počeli da dolaze stranci kao vi. Ako se ovako nastavi, možda se ovde osnuje i garnizon, to bi bilo odlično za moj posao. Ne znam da vam kažem više o tim nestajanjima.

Žao mi je onog sveštenika, baš je bio simpa, ali mnogo dosadan. Kuća na brdu pripada nekom strancu, izgleda kao fini gospodin, zbog njega mi je dobro krenulo.*

Ako igrači pitaju šta kupuje gospodin, Šefika će odgovoriti, a ako ne pitaju, nikom ništa (hehe).

*Pa, taj dasa ne kupuje lično, ima nekog momčića, slugu. Do sada je kupovao hartiju, pivo, vino... o, da, kupuje mnogo piva! I naručio je pribor za slikanje i crtanje, kaže da je to zaboravio u gradu, kažem vam, fini tip!"

Krčma je pusta i siroti krčmar se oduševi ako avanturisti hoće da odsednu kod njega. Sobe su male, ali uredne. Klopa je odlična, a služi je mlada i zgodna /Flavija/. Ona nije baš mnogo ljubazna, a ako je neko iz ekipe zadirkuje, opasno otrovno odgovara. /Flavija/ u stvari želi da ode iz sela i postane asasin. Za sada se izveštila samoodbrani i đavolski brzo barata s dva tanka bodeža koji joj pridržavaju gustu smeđu kosu, maskirani kao ukosnice. Ako u družini ima neki sličan lik, može da baci jedan check H sa R minusom da bi provalio šta ukosnice predstavljaju. Ako se sam seti da pita za nešto čudno na njoj, neka check bude H sa S minusom. Ako je provale, ona se pravi blesava, a ako je pritisnu, može i da pobegne i povredi nekog, pokušavajući da se spase. Ni krčmar ni /Flavija/ ne znaju ništa više od ostalih o nestancima. Krčmar blebeće o tome kako se strah uvukao u kosti, a /Flavija/ samo ćuti.

EPIZODA II: Kod Tugolaka

Gazda /Tugolak/ je jedan debeli seljak koji živi u najvećoj kući u /Belodi/. Njegovi sinovi ga odmah pozovu i uz /kafu i kolače/ on se pojada avanturistima:

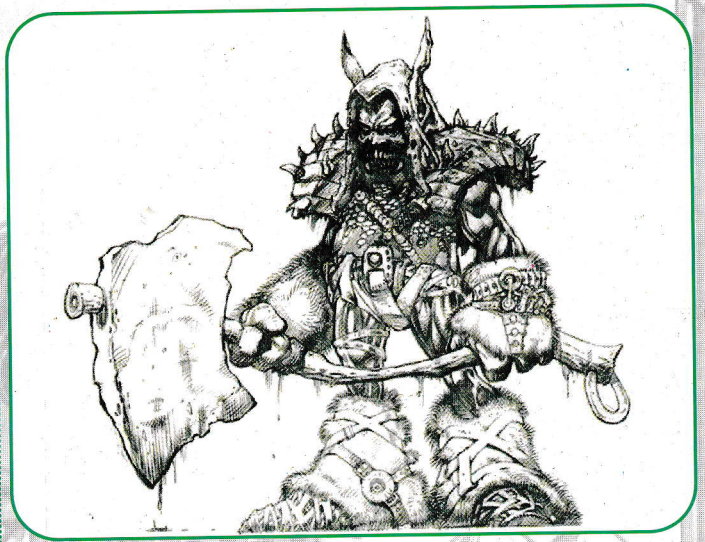
Velika nesreća, braćo moja, velika! Prvo je nestala /Briza/. Mislili smo da je negde pala, jadnica. Sve smo pretražili, ali je nigde nismo našli. Ionako je bila sama, tako da niko nije mnogo mario. Ali onda, jedno dve nedelje kasnije, išli smo poslom do /Hilkovih/. Moramo da ih obilazimo, tj. morali smo, jer je Hilk nekad bio u ratovima pa nije imao nogu. Njegova žena beše malo luda, nisu imali dece, samo ono služinče, neku malu /Davidu/, bog da im dušu prosti. Mislili smo da su ih /orci/ napali ili tako što, ali kad vam kažem, nikakve tragove nismo videli, kao da su isparili. Tada se strah uvukao među nas. Evo moj sin, ovaj ovde /Kenza/, on je pre pet dana čuvao ovce blizu brda /Hilkovih/ i ovamo ka selu je pronašao trag stopala. Veliko stopalo, metar dugačko! Može da vam pokaže, ima još jedno na severu sela, ako ga nije kiša isprala. Ah da, ima i onaj sveštenik, pa dobro, on se nikad nije nešto ni pojavljivao. Ma jes', imao je neki napad ludila pre nekoliko meseci, počeo je da nam propoveda o ratovanju. Kakav krelac, pa mi smo seljaci, nas to ne interesuje. Samo se ona luda /Šefika/ oduševila, ta isto nije baš svoja. Stranac koji se doselio je jedan bogati trgovac, tu je došao samo preko leta. Kaže da mu prija ovaj vazduh, svašta. Ima tamo slugu i nekoliko stražara.

Ako ga igrači i dalje ispituju, /Tugolak/ zna sledeće: Da je Bigfutov trag viđan i ranije u okolini, ali davno.

Da orci ne žive više u šumi, ali valjda ima još trolova. Da ne bi voleo da vojska dođe u selo, taman im je dobro krenulo, a vojska bi ih samo koštala. Ponudi se da krene s njima da im pokaže imanje /Hilkovih/ (vidi Epizoda III: Mesto zločina), /Brizinu/ kuću i tragove Bigfuta. Ako igrači pre toga hoće da idu u obilazak sela, pređite na Selo u strahu, a ako žele da posete kuću stranca, pređite na Hacijendu.

Hacijenda

Igrači se popnu na breg stazom od grubih ploča koje su prilično velike (mogu dvoje da stanu) i ugledaju lepu jednospratnu vilu. S kamene staze se odvaja jedan utaban i usečen put sa stepenicama koji vodi do hacijende, a velika kamena staza ide ka brdu još malo i onda se gubi (nije više popločana).



Ispred hacijende na tremu stoje naoružani stražari. Neljubazni su i insistiraju na tome da je ovo privatan posed. Pre nego što dođe do nasilja, upozorite igrače da ih stražari već drže na nišanu samostrela, a ko zna koliko ih još ima u kući. Ako ne pomaže, objasnite igračima da tipovi izgledaju opako. Ako se i pored toga pobiju, to je kraj igre, budući da su stražari profi bodigardovi i mogu da upljeskaju družinu (izleti ih još d6 ako treba). Ako se igrači identifikuju kao predstavnici zakona, onda stražari malo smekšaju ali ih i dalje ne puštaju. Jedino mogu da prenesu poruku gazdi /Huanu/.

Kakva god da je poruka, /Huan/ im sutradan pošalje pismo izvinjenja preko jednog od stražara: *Poštovani, molim ponizno za oprost ako su moji stražari bili pregrubi, ali jako sam umoran i preko mi je potreban odmor, te bih vas zamolio da mi se pridružite na jednoj večeri u mom letnjikovcu. Poslaću poruku po mom slugi kada budem spreman da vas ugostim kako priliči plemenitim strancima."

EPIZODA III: Mesto zločina

/Brizina/ kuća je mala straćara u kojoj više nema ničega. Sve iz kuće su odneli siromašniji seljaci. Goli zidovi i to je to. Nema tragova, a sve je zapušteno. Kuća se nalazi relativno blizu drugih, a susedi nisu ništa ni čuli ni videli.

Tragovi Bigfuta: postoji šansa (H check) da ih je sprala kiša. U svakom slučaju deluju impresivno. Izgledaju kao otisci bosih nogu ljudskog bića, ali veličine 60 cm. Ako je neko u družini imao iskustvo sa džinovima ili džinovskim bićima (ne bi trebalo, ovo je avantura za likove malog nivoa), može da baci jedan M check. Ako uspe, prepoznaje tragove kao tragove ogrea - ostaje misterija kako niko nije video toliku zver. U svakom slučaju, misterija ostaje, a starost tragova se ne poklapa s datumima nestanka ljudi.

Imanje je klasično izolovano domaćinstvo sa palisadom oko dve zgradice, ambara, štale i bunara. Na njemu je živeo stariji bračni par i jedna služavka. U jednoj kući igrači nađu sve stvari netaknute, ali zapuštene (prozori otvoreni, prašina napadala, sudovi prljavi itd). Nema tragova borbe, ali >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

su prozori i kapija otvoreni. U manjoj kući je živela služavka. Avanturisti pronađu devojačku sobu, veoma skromnu, u kojoj je ona vezla, tkala i sl. Kao i u glavnoj kući, sve je kao da je ona ovog časa ustala od razboja, ništa nije prevrnuto, ali je zapušteno i vetar je razbacao neke njene haljine. Dvesta metara dalje ka selu je još jedan trag Bigfuta, ali okrenut ka severu. Prve komšije su nekoliko kilometara dalje i nisu primetile ništa sumnjivo, čak u poslednje vreme nema ni vukova niti ikakve opasnosti.

Ako igrači nisu obišli crkvu, sada to moraju učiniti.

Taman dok sve to obiđu i porazgovaraju sa seljanima, padne veče.

PRVO VEČE

/Tugolak/ ih pozove na večeru. Bogata domaća klopa i specijalitet, goveđa čorba. Tokom večeri dolaze neki seljaci i hrabre se uz rakiju i društvo avanturista. Pričaju neke gluposti, ali mahom o tome kako se nadaju da će ih igrači spasti bede, te kako im je teško jer noći provode u strahu i nemoćni da se odbrane od Bigfuta (za koga su sigurni da je pojeo nesrećne ljude). Igrači, ako hoće, mogu da spavaju u /Tugolakovoj/ kući, ali svi strpani u jednu sobu ili da svako dobije zasebnu sobu u krčmi. Ako spavaju u krčmi, primete da je samo krčmar tu. Ako pitaju za /Flaviju/, on odmahuje rukom: *Ah, opet otišla da sluđuje momke po selu. Fina je to cura, ali samo negde skita celu noć.*

Igrači mogu, ako im je to sumnjivo i da je potraže, ali nje nigde nema. Samo će da protraće noć.

DRUGI DAN

Ako su bili u Hacijendi, sada dobiju pismo izvinjenja. Ako nisu bili na nekom od mesta zločina, /Tugolak/ ih odvede. Ako sami ne odu ponovo u crkvu, neka onda dotrči neki seljak da ih zove.

Neobični crtež na crkvi

Na ulazu u crkvu, baš pored udubljenja namenjenog za ubacivanje priloga, stoji jedan zagonetan crtež (vidi sliku 2). Objašnjenje je sledeće: /Kristijan/ je odabrao da sagradi crkvicu baš na ovom mestu, nadajući se da će armije koje idu u pohode prolaziti tuda, te da će selo rasti i imati svoj garnizon. Vremenom, postalo mu je jasno da u /Belodi/ živi samo prost svet i onda je pokušavao da im propoveda aktivno o prednostima boga rata. Međutim, svi su ga ismejali/ignorisali. Njemu je to veoma teško palo, te se povukao da razmisli. Shvatio je da će, ako počne da priča o nekim drugim stvarima, interesantnijim za seljane, možda prestati da ga bojkotuju. Stoga je počeo da propoveda o svemu samo ne o božanstvu rata. Ono se naljutilo i kaznilo ga. Sada on ne može da govori, a u prisustvu drugih ljudi postaje duh. Tako je "nestao". Ipak, bivajući tako nevidljiv, uspeo je da sazna zašto nestaju ljudi. Međutim, da bi se kletva s njega skinula, potrebno je da se bakljom spale nad posudom za donacije tri kapi trolovske krvi. Kako je /Kristijan/ nepismen i nem u prisustvu drugih, to je u toku noći ostavio crtež (biće koje gine, ali ne umire, daje tri kapi krvi koje se spaljuju). Kao što vidite, prilično je glup i za crtanje, tako da nastavak zavisi samo od toga da li će avanturisti da se sete koja je to zelena zver koja ne umire i skapiraju tu priču, povezavši je sa trolovima koji žive u šumi. Zaista postoji jedan trol (živi u pećini). To je miroljubivi trol /Gliša/.

Od sada merite vreme tj. dane koji prolaze. Avanturisti ne mogu da saznaju nikakve novosti. Mogu da lome glavu oko zagonetnog crteža, mogu da uhode /Flaviju/ (idite na Ljubavnici) ili da, smucajući se oko Hacijende i kamene staze, otkriju pećinu ogrea (vidite pod Pijanac). Sa svakim danom koji prođe, seljaci su sve uznemireniji i nervozniji.

Slika 2

Pijanac

Kamena staza se završava tj. ploče postepeno nestaju. Pa ipak, ako igrači njuškaju okolo, mogu da pronađu puteljak koji ide između žbunja. Postoji šansa (H check) da uoče još tragova Bigfuta. Ako su baš uporni ili prate trag, dolaze do jedne zemunice ukopane u brdo. Iz nje smrdi kao iz pakla. Unutra je jedan ogroman kameni krevet zastrt slamom. Gomila praznih, razbijenih burića od piva leži okolo. Sve liči na mesto gde živi neki izgnanik ili isposnik. Tu je i toljaga koju samo najjači lik u družini može da podigne i to s mukom (kao da je u pitanju greda a ne toljaga). Ovde zapravo živi /Huglard/, propali pijanac. Kada igrači nabasaju na njegovu jazbinu, on nije kod kuće. Mogu da se raspitaju u selu za njega i ljudi će da se čude, pitaju da li je moguće da je on još uvek živ. Kažu da je tu nekad živeo /Huglard/, da je stalno prosio za piće, ali da je postao dosadan pa su ga seljaci oterali. Još saznaju da je bio bolestan i da ga niko nije voleo jer je bio mnogo ružan i priprost. Ako igrači odluče da čekaju /Huglarda/, on se neće pojaviti u jazbini, ali ako se sakriju i postave mu dobru zasedu, onda vide jednog propalog, smežuranog starkelju baburastog nosa i pogurenog. Kreće se veoma brzo, krupnim koracima, začuđujućim za njegov propali izgled. Takođe, on je sav deformisan, sa dugačkim rukama i burastim stomakom od piva. Ako ga prepadnu, on mumla, cvili i pobegne. /Huglard/ je zapravo ogre. /Huan/ je čarobnjak, veštac male moći i njegov sin (poluogre). Da bi zaštitio oca, on je ispleo magiju pomoću koje /Huglard/ izgleda kao običan čovek iako je ogre, ima ogrovsku snagu i, naravno, jede ljude. /Huan/ je taj koji organizuje otmice i koji snabdeva svog oca pivom ne bi li ovaj bio što više pijan i tako manje gladan ljudskog mesa. Ipak, svake dve nedelje spopadne ga užasna glad, pa je /Huan/ organizovao preko svog sluge otmicu nejakih i nezaštićenih seljana. Ako avanturisti ne reše ovu avanturu za pet dana, nestaće još jedna porodica, neki najgori siromasi u selu.

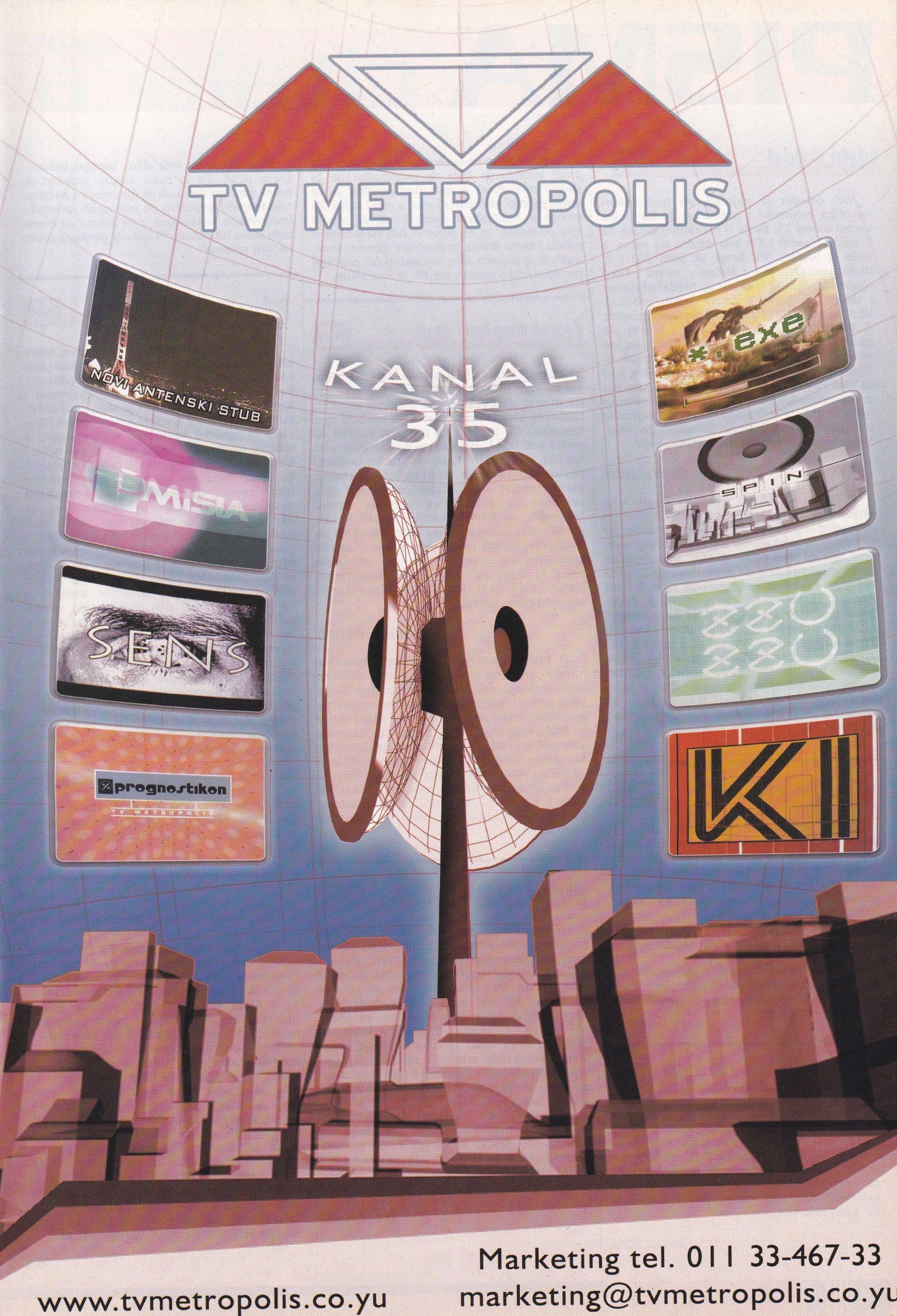
Ljubavnici

Pratiti /Flaviju/ je veoma teško jer se ona vešto šunja i još veštije otkriva da su joj igrači na tragu. Smuca se po selu i drsko odgovara ako je neko pita o tome. Ipak, ako uspeju da je uhvate na delu, zateknu je u zagrljaju /Huanovog/ sluge /Gorlaka/ koji je vešt otmičar i koji se zaljubio u /Flaviju/. Obećava da će je naučiti svojim veštinama i da će od nje napraviti najbolju asasinku samo ako se ona strpi i sačeka da se gazda /Huan/ vrati u grad jer će je on povesti sa sobom. On ništa ne govori o svom poslu (/Flavija/ ne zna da je on kriv za nestanke), ali, ako ga prisluškuju, igračima treba da bude jasno da je on neki smutljivac.

U sledećem broju čeka vas drugi deo ovog malog scenarija!

Strpite se.

Izvinjavamo se **Ghost Writer**-u što ga nismo potpisali za priču "Duel" u prošlom broju..


TV METROPOLIS
NOVI ANTENSKI STUB
KANAL
35
#.exe
SPIN
SENS
prognostikon
TV METROPOLIS
K1
Marketing tel. 011 33-467-33
www.tvmetropolis.co.yu
marketing@tvmetropolis.co.yu

PISMA čitalaca

priredio: A.R.

DrAgOm čAsOpIsU

Vaš časopis je najbolji, ali ipak imam nekoliko primedbi i predloga: 1. Da li ste svesni da od 21. broja (i još ranije) pitate da li treba ubaciti i CD bez obzira na cenu, a sada je jubilej, 40. broj! JA SAM ZA!!! 2. Walkthrough je odličan, samo tako nastavite. Stavite i pomoć za Medal of Honor i takav tip igara; 3. Imam jedan predlog. Ubacite TOP LISTU igara za koje ćemo glasati; 4. Proširite Male tajne; 5. Lepo je što ste ubacili 2 postera, ali ja bih hteo oba da okačim, a ne mogu jer su na istoj strani; 6. Treba mi pomoć u vezi sa ukucavanjem šifri za Max Payne i Medal of Honor (ne znam šta da preimenujem) maxpayne.exe - developer (gde to stoji???); 7. Gde nabaviti originalni Half Life pošto i ja hoću da igram Counter-Strike preko Interneta, ali traži CD key?

Nikola Lončar

1. Ako si pažljivo pročitao uvodnik u prošlom broju, onda ti je sve jasno; 2. Malo je nezgodno napraviti Vodič u ovakvom obliku za FPS igre, ali probaćemo da vam pomognemo kroz rubriku Male tajne; 3. Listu smo imali, ali ćemo razmisliti da li da je vratimo; 5. Za sada ćeš ipak morati da se zadovoljiš time što ćeš okretati poster svakih mesec dana :)) 6. Na svom desktopu kreiraš shortcut ka traženom fajlu. Zatim desnim klikom miša otvoriš "meni" u kome izabereš opciju Properties, a zatim u liniji Target dokucaš onako kako je opisano u Malim tajnama; 7. Nažalost, za sada je gotovo nemoguće kupiti legalne kopije igara u našoj zemlji. Moraćeš da se strpiš ili da igraš CS na domaćim serverima na kojima ti nije potreban originalni HL.

Traži se FRP veteran

Odmah da pređem na stvar. Časopis je super, igromer takođe i nemam žalbi sem vraćanja Iznoguda (šalim se). Početnik sam u stonom FRP-u pa ako možete malo da pomognete i da mi kažete gde da nađem pomoć nekog veterana, lokaciju nekog mesta okupljanja ili tako nešto.

Veljko Vuković

Sa zadovoljstvom ćemo ti odgovoriti čim nam kažeš odakle si. Nema smisla preporučivati neka mesta u Beogradu ako si iz Novog Sada, na primer, ili obrnuto.

Dopuna igromera

Pozdrav redakciji. Neću ni da vas hvalim ni da vas kudim, imam samo jedan predlog. Tiče se igromera. Da li je moguće izmeniti ga u smislu da se doda opcija INFO multiplayer (što bi značilo da ako igra ima/nema podršku za multiplayer, upišete odgovarajuće podatke). Npr. ako ima multiplayer, upišete da, LAN, Internet...

Dalibor Rodić

Igromer treba da bude jasan i pregledan i da pruži informacije koje su neophodne da bi stekao prvi utisak o igri. Tvoj predlog je na samoj granici ovih kriterijuma, a evo i zašto. Za mnoge je multiplayer opcija bitna, ali ako je igra poseduje, to će sigurno biti navedeno u tekstu i nema smisla opterećivati igromer time, a ako ti se dopada žanr, verovatno ćeš pročitati ceo opis i tako saznati sve što te interesuje.

Hoćemo manji font i lupu!

Zdravo svima. Šest strana Multiplayera. Šta će vam toliko? Stavite ga na dve strane jer mislim da ovako samo zauzima prostor. Naslovna strana i dizajn su vam najbolji deo časopisa, što ne važi za postere. Posteri su mali i anti kull i, ako nećete da stavljate veći format, izbacite ih. Kako da stavim onolicni poster na zid? Mislim da bi trebalo da stavite manji format slova. Tako ćete imati više prostora za tekst. Sve pohvale Ranku Trifkoviću za FRP fantastiku i GM kutak. Zašto ste izbacili ono Neobavezno o mitovima, Zaista neobavezno, Kako oceniti kompjutersku igru, itd? To sam vrlo rado čitao. To je sve od mene. Samo nastavite da budete najbolji u Uniji Srbije i Crne Gore i imaćete puno čitalaca.

Ratko Maletković

O broju strana koje zauzimaju određene rubrike je izlišno govoriti. Ako ima dovoljno interesantnog materijala, nema razloga da im se ne posveti i odgovarajući prostor. Verujem da je čak i vrapcima poznato u kakvoj ekspanziji je multiplayer igranje u našoj zemlji. I o posterima smo već govorili. Mi štampamo postere a ne fototapete. Možda bi idealno bilo da štampamo jako sitna slova, a da uz svaki primerak Gamera delimo lupu pa da uživate u čitanju narednih 6 meseci. Čemu to? Ne brini za Neobavezno, čitaćeš ga i ubuduće, samo je trenutno obustavljen.

Saberi, oduzmi, pomnoži, podeli...

Pišem vam po prvi put bez obzira na to što vas pratim od prvog broja. Hteo bih da vam kažem nekoliko stvari. Prvo, da ste najbolji, što već sigurno znate, tako da neću mnogo da vas smaram. Drugo, imam nekoliko kritika koje ću nabrojati i obrazložiti. Igromer vam je loš, zar ne čitate nijedan strani časopis? Vidite li vi kako oni ocenjuju neku igru? Igre ne ocenjuje samo jedna osoba (npr. ona koja opisuje igru) već nekoliko saradnika i svako od njih daje svoju ocenu za grafiku, zvuk... i konačno se njihove ocene sabiraju i dele i dobija se srednja ocena. Tako da mislim da bi takvo ocenjivanje bilo mnogo realnije i objektivnije. Treće, kome još treba poster? Četvrto, mogli biste da stavite još neku priču u GM kutak. Sve u svemu ste sjajni, ali ne i savršeni!!!

Peđa (e-mail)

Vraćamo se na onu staru "mnogo babica - kilavo dete". Da bi neko mogao pravilno da oceni igru, on mora da je igra dugo i pažljivo. Nije tehnički izvodljivo da više naših saradnika istovremeno testira igru, a ne želimo da ocene daju samo na osnovu "5 minuta gledanja preko nečijeg ramena".

Svakoga dana u svakom pogledu...

Pozdrav svima u Gameru! Kao prvo, želeo bih da naglasim da je Gamer konačno krenuo pravim putem ka uspehu i vrhuncu. Posle 4-5 brojeva lutanja, raznih proba i ispitivanja, dizajn Gamera je sada onaj pravi. Rubrika Ako niste znali je ostala važan izvor vesti iz igračke industrije i kompanija, a rubrika Na Zapadu nešto novo je sve bolja i bolja. Hands-on je rubrika koja je nedostajala Gameru, tako da su te strane pametno iskorišćene. GM Kutak je verovatno najčitanija rubrika, a Multiplayer je zasluženo dobio još strana. Tekst pod naslovom Kako se prave igre je dobar i poučan, samo bi trebalo da stil pisanja bude ozbiljniji. Male tajne se podrazumevaju, dok bi Walkthrough trebalo da se ustali. Važne sitnice uvek imaju zanimljiv sadržaj s korisnim alatima, dok WWW ima dobar odabir zanimljivih sajtova. Razbibriga je sada veoma zanimljiva, kao i Hardware vesti koje su neizbežne za svakog igrača. Takođe, izbor hardwarea za opisivanje je bolji. Imam jedan predlog koji bi mogao da se bolje razradi: umesto prežaljenog Iznoguda mogli biste da pišete neke priče (npr. Jedna hakerska noć), a za početak bi bila dobra opširnija priča o Adrianu Lemou, "izgubljenom hakeru". Srećno u daljem radu!

Nenad Ilijev

E, to se zove dobar predlog. Adrian bi bio sjajna tema za početak, samo budite strpljivi, ne vredi počinjati dok se ne osmisli ceo serijal tekstova.

Help, help, heeeeeeeeelp

Mogu slobodno da kažem da ste najbolji igrački magazin u Jugoslaviji a i na Balkanu. Prvo moram da vas pohvalim za novi dizajn i za grafiku časopisa. Da krenemo od početka: 1. Rubrika Hands On je zaslužila svaku pohvalu, ali bih priložio i jednu sugestiju. Naime, u toj rubrici bi bilo bolje da detaljno opišete neku novu igru ili igru meseca; 2. Rubrika Razbibriga. Umesto onih smornih crteža i ludog prevoda (bez uvrede) bolje bi bilo da stavite neke kompjuterske viceve (koje bi mogli da šalju i čitaoci) ili nešto slično; 3. Multiplayer. Odlično ste ga uradili, zamolio bih vas da tako i ostane; 4. Mala škola je stvarno pametan korak koji ste napravili; 5. Mogli biste da stavite TOP 10 igara meseca, kako bi igrači znali šta je najbolje da uzmu; 6. Svaka čast za realizaciju vaše emisije na televiziji Metropolis; 7. U toku listanja časopisa zapazio sam da nema rubrike HARDWARE HELP. Vratio sam se

nekoliko stranica unazad da vidim da li sam je slučajno preskočio, ali na nesreću nisam. Zašto ste ukinuli jednu od najhvaljenijih rubrika od strane čitalaca? 8. Što se tiče rubrike WWW iliti WEB, pošto je ovo igrački magazin, predložio bih da ta rubrika bude malo više posvećena igračkim i multiplay sajtovima; 9. Rubrika Male tajne je prilično korisna, ne bih da cepidlačim, ali mislim da naslovi igara u toj rubrici zauzimaju dosta mesta. Umesto toga bolje stavite više manjih naslova sa više sadržaja. Redakcija zaslužuje sve pohvale. Iz meseca u mesec sve ste bolji, nadam se da će tako i ostati.

Marko Nikolić

Rubrika Razbibriga nastaje od vaših priloga i nama bi bilo draže da si umesto kritike poslao nekoliko viceva, kao svoj prilog podizanju kvaliteta i duhovitosti. Sad polako uzmi prethodni broj Gamera i pažljivo pročitaj uvodnik. Sad još samo da zadržiš tako stvorenu naviku pažljivog čitanja i poštedećeš sebe nerviranja. Tamo lepo piše da su neke rubrike trenutno obustavljene, a ne izbačene. Zato samo mirno i bez panike. Kada je WWW u pitanju, nemojte zaboraviti da Gamer izlazi više od tri godine i da smo u međuvremenu pisali o skoro svim igračkim sajtovima pa ne bismo želeli da se ponavljamo.

Staro ili novo?

Ehh, da... Najzad da i ja sednem i iskucam neko pisamce, vama, našem najboljem kompjuterskom časopisu. E ovako, da vam pišem o tome šta treba da ubacite, a šta da izbacite (i koga) ne bi imalo smisla, ali, jedna stvar koju ne mogu da prećutim i zbog koje, uopšte, i pišem ovo pismo, koje se odnosi na neke čitaoce, a ne na vas u redakciji, ima sledeću rečenicu u širem smislu, kao poruku: LJUDI, PREKINITE DA SE ISTRESATE NA JADNI GM-KUTAK!!! Šta vam je on skrivio? Zašto mnogima smeta to što zauzima 3 strane? Zar je to puno? Imate još 105 stranica u časopisu, preskočite ove tri... Probajte da razumete nas, nekoliko smrtnika, kojima kroz krv ne teče manijakalni adrenalin za tamanjenjem Aliena ili Predatora, za jurcanjem s pandurima u otmenom poršeu ili željom da štancujemo hiljade komandosa pa ono, udri na braću Ruse! Mi jednostavno volimo da pustimo neku lepu muzikicu i natenane utrošimo sat - dva - tri, družeći se, bacajući kockice, lepo se zabavljajući. Ne kažem ja da je mnogo bolja zabava igrati FRP nego npr. Warcraft 3, ali definitivno je zdravije. Kao prvo, nema puno ljudi koji sebi mogu priuštiti luksuz monitora koji ne zrače i ne ugrožavaju naše zdravlje, a FRP ne zrači, a za zdravlje već ne mogu da tvrdim ;) Da li ste igrali neku igru u kojoj imate samo dve mogućnosti: da je završite (bez ikakvog varanja) ili da vam lik ode malo kod svetog Pere na čaj i kolačiće... Igru bez save game opcije, gde se svaki korak, svaka reč planira 5 puta pre nego što se zakorači, kaže. Verujte mi FRP je nešto što kad se počne igrati ne može se tako lako ostaviti. Ne teram ja vas da batalite kompjuterske igre i okrenete se FRP-u (čak i ja upražnjavam kompjuter u velikim dozama i ne mogu zamisliti život bez njega, bez onih silnih neprospavanih sati uz Doom, Duke, Diablo, Baldur's Gate...), ali tražim samo od vas da te tri stranice ostavite na miru. Dopustite nam da uživamo u ovome što nam je gospodin Ranko podario.

The Wizard (e-mail)

Sve mi se čini da će ovo pismo izazvati burne reakcije, dirnuo si u osinje gnezdo zvano "ljubitelji Warcrafta 3" :) Niko ne spori da je FRP jako zanimljiv, nekima jednostavno smeta to što se tekstovi objavljeni u Gameru ne odnose 100% na kompjuterske igre. Ipak, činjenica je da se veliki deo iskustva prikupljen kroz Rankove tekstove može primeniti i u popularnim igricama, pa su kao takvi veoma dragoceni. Zato nemaš razloga za brigu, GM kutak ostaje na tri strane.

Staro ili novo?

1. Hteo bih da kažem da sam vam duboko zahvalan za Game Master kutak koji me je poštedeo mnogih muka; 2. Mislim da bi trebalo da objavite postere nekih starijih popularnih igara (npr. Command and Conquer). Znam gomilu tipova koji bi vam bili zahvalni, a i dosta im je nekih današnjih bezveznih postera. Pouka: bolje dobro nego novo!

Stefan (e-mail)

Postere starijih igara smo objavljivali u vreme kada su bile aktuelne, a i za njih važi isti problem s nabavkom kvalitetnih slika.

Cenovnik malih oglasa
(strane malih oglasa nisu u koloru)

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko napisan na poštanskoj uputnici koju možete nabaviti u svakoj pošti, na istoj napišete vaše podatke, i iznos u odnosu na broj reči (računaju se ime prezime i adresa i telefon), naravno i putem žiro računa 40803-601-9-616353. Ukoliko vaš oglas nije samo u kucanoj formi, uplata se vrši na isti način, a dostava reklame je putem e-mail adrese ili dolaskom direktno u redakciju.

vrsta,cena i dimenzija oglasa:

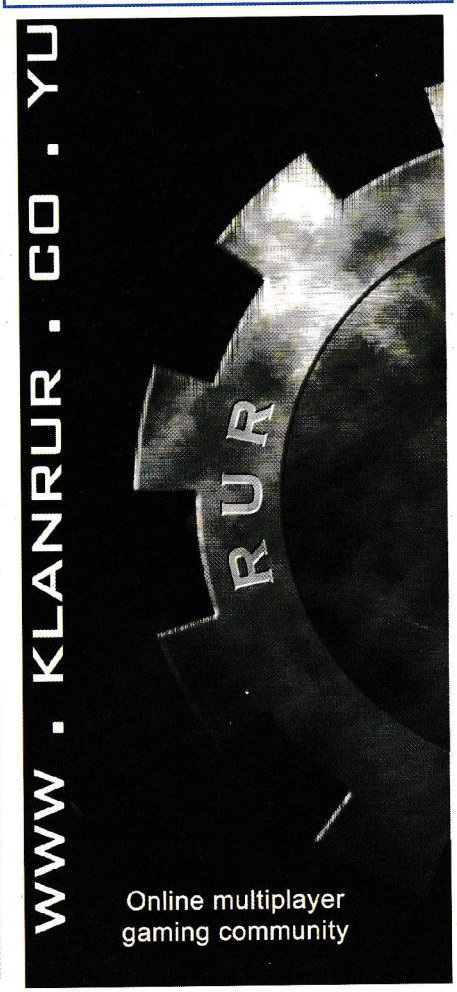
-cena jednog stubičnog cm iznosi 400,00 (10x43mm) odnosno 10,00 x 20,00
dimenzije: 1cm x 2 stubca -(10 x 97mm)
1cm x 3 stubca -(10 x 138mm)
1cm x 4 stubca -(10 x 186mm)
-oglas do 10 reči iznosi 120.00
-svaka sledeća reč 10,00

NAPOMENA: Ukoliko želite da menjate CD-ove, konzole,dodatke, za Vas su pisani mali oglasi besplatni.

Na sumu dodati 20% poreza!

Za dodatne informacije i oglase veće od navedenih, obratite se na priložene telefone redakcije.

Bonus World, P.fah 32, 11050 Beograd 22, 011/340-77-12 i 011/340-77-36
e-mail: office@gamer.co.yu ili bonus@eunet.yu



WarCraft III beta 1.04 do 1.13

Od zaključenja prošlog Gamera pa sve do ovog broja koji držite u rukama, intenzivni testovi WarCrafta III na Battle.net serverima doveli su do pojave nekoliko različitih patcheva, pa tako sada zvanična beta nosi oznaku 1.13. Uz ove zakrpe je stigao ogroman broj promena, pa smo odlučili da vam ih predstavimo, za slučaj da igrate 1.03 verziju koja se raširila među domaćim igračima i ne znate šta vas može sačekati u skorijoj budućnosti.

1.04 patch

Što se tiče ljudi, 1.04 doveo je do toga da Mage Tower bude potpuno uklonjen, a da umesto njega sve bitne stvari obavlja Arcane Sanctum. Potom, veliki broj ikona same igre je promenjen, a izvršene su i neke promene u balansiranju jedinica. Noćni vilenjaci i orci nisu bitno izmenjeni, te je još jedino rasa nemrtvih doživela upgrade i to tako što je Necromanseru oduzeta magija Corpse Explosion i zamenjena novom koja obogaljuje protivnika.

1.10 patch

Ova zakrpa je donela veliki broj noviteta, što pokazuje i velika promena u samom imenu patcha. Orci dobijaju neke potpuno nove osobine, pa tako Wolf Raiders dobijaju mogućnost otimanja para odnosno resursa iz napadnute baze, Gruntovi takođe mogu da se služe ovom "taktikom", a Berserk sposobnost je izbačena. Head Hunter, takođe ojačan mogućnošću krađe resursa, ostao je bez Trackinga, a nova sposobnost mu još nije dodata. Veliki broj građevina kao što su Barraks, Wood Works, Watch Tower i Orc Burrow su upgradeovane, dok Tauren Totem u novoj verziji proizvodi Taurene umesto baraka. Takođe, kod samih Taurena Totem Smash je zamenjen War Stompom. Jedan od bitnih upgradeova jeste to što Kodo Beast sada može da poboljša svoje bubnjeve na War Drums čime pojačava i damage jedinica u svojoj okolini, a i sam može da napada.

Night Elf Druid of the Talon poseduje dva upgradea, dve nove magije koje su još uvek nepoznate, a Druid of The Claw ne može da baca Barkskin. Od samih građevina, uklonjen je Bear Den i sve njegove funkcije prebačene su u Ancient of Lore.

Kod nemrtvih, Necropolos i Haunted Gold Mine sada koštaju po 300 metala, nasuprot 450 u 1.03 verziji, a Gargoyle Spire je uklonjen iz igre i proglašen nepotrebnim.

Ljudi imaju nove farme, unapređeno je cepanje drva, a Rifleman poseduje neke nove statistike. Velike promene je doživeo Water Elemental, koji sada više nema mogućnost napadanja jedinica koje su u vazduhu. Pojačana mu je izdržljivost, smanjena vidljivost noću, a sam tip jedinice je "normal".

1.11 patch

Ova zakrpa donosi veliki broj ispravki same stabilnosti igre, više nego balansiranja samih jedinica, ali je još uvek jako bitna. Od zanimljivih promena izdvajamo sledeće: Undead rasa se bolje regeneriše na Blight zemlji nego na "običnoj", groblja proizvode leševe sporije, jačina udarca Drveta života je povećana, Lich sporije i slabije napada. Napadi skeletona su slabiji, dok čarobnice jače napadaju, ali se i duže prave. Jačina magije Death and Decay je povećana, dok Frost Nova takođe oštećuje više, ali se sporije regeneriše odnosno "hladi".

1.12 beta patch

Sam patch je karakterističan po tome što donosi i neke nove mape, a, naravno, poseduje i gomilu drugih poboljšanja. Tu je mapa za 12 igrača, Devide & Conquer, a unapređenja su sledeća: Creepovi (kompjuterski kontrolisani likovi) su potpuno promenili svoja mesta, itemi koje daju su drugačiji, a i njihovo ponašanje je donekle izmenjeno. Trajanje izgradnje izvesnih jedinica je umnogome promenjeno. Napad Drveta života je izbačen, dok će Ancient drveće moći da napada, ali samo uz upgrade - Nature's Wraith. Ancient Protector, jedina odbrambena "tower" jedinica koja je mogla da napada samo zemaljske jedinice, sada uspešno udara i one koje su na visini. Preuzimanje rudnika od strane Drveta života traje znatno duže, a potrebno je ubaciti i wispove kako bi preuzimanje zlata počelo. Sve osnovne jedinice za izgradnju baze, uzimanje zlata i drveta sada traže ravno 1 food. Trajanje skeletona Undead rase je smanjeno dok je njihova jačina znatno povećana. Farseer sada može da bilo koju jedinicu pretvori u Spirit Wolfa odnosno vukodlaka i to na 60 sekundi što je super za i odbranu i za napad jer može vrlo lako da pretvori 12 peona u 12 ubilački nastrojenih vukodlaka. Takođe, ljudi poseduju mogućnost naoružavanja pesanta pri čemu ovi postaju znatno jači i korisniji za odbranu baze.

1.13 patch

U pitanju je manji broj ispravki. Undead heroj Dread Lord sada više nema Dark Summoning, ali ima novu ultimativnu magiju, zatim, ljudski Gyrocopter sada može pucati i na zemlju, a Armor i Damage statistike izvesnih jedinica kao i njihove karakteristike su prilično promenjene.

A ako ste i vi zainteresovani za skidanje nekog od ovih patcheva, možete ih naći na sledećim adresama:

Patch sa 1.03 na 1.10 http://www.klanrur.co.yu/files/warcraft3beta/w3b_103_.exe
Patch sa 1.10 na 1.11 http://www.klanrur.co.yu/files/warcraft3beta/w3b_110_.exe
Patch sa 1.11 na 1.12 http://www.klanrur.co.yu/files/warcraft3beta/w3b_111_.exe
Patch sa 1.12 na 1.13 http://www.klanrur.co.yu/files/warcraft3beta/w3b_112_.exe
I na kraju, tu je WC3 loader, uz pomoć kojeg ćete startovati igru kada je patchujete na 1.13 verziju http://www.klanrur.co.yu/files/warcraft3beta/war3load.zip

Jedino što je bitno da zapamtite jeste da nakon 1.12 patcha treba da uđete u igru i startujete je, potom izađete iz igre, pa je tek onda patchujete na 1.13 verziju. Naravno, loadirate je isključivo preko WC3 Loadera.

Counter - Strike Configurator

CS Configurator je sjajan program za podešavanje ovog najpopularnijeg moda na svetu. Isti poseduje veliki broj setovanja, a kvalitetan je zato što i neiskusnim igračima omogućava kvalitetno igranje. Najnovija verzija je 3.0 i nalazi se na http://www.csconfigurator.com/

Interface je prilično intuitivan, omogućava lako podešavanje nišana, radara, kompletnog HUD-a i zoomova za snajper, s grafičke strane, ali i timelimita, freeztimea, buytimea i mnogih drugih stvari vezanih za dobro podešavanje samog servera. Tu su naravno i mogućnosti za bindovanje komandi u samoj igri, pa ne morate sami da se mučite sa config fajlovima. Potpun i kvalitetno napravljen program za one koji nisu previše iskusni i ne bi mnogo da "čačkaju".

http://www.csconfigurator.com/

Counter-Strike 1.4 Steam Beta

CS Nations kači fajlove i uputstvo za download 1.4 Beta verzije Counter-Strikea. Napomena je da je ovo samo BETA i da verovatno većina stvari neće biti ista kao i u finalnoj verziji. Podsetićemo vas, neke od karakteristika 1.4 CS-a su ostanak ubijenih modela na zemlji, ubacivanje preciznije PARE odnosno velikog machineguna (5-1 u meniju ako vas to zanima), zatim postojanje izdržljivosti što znači da nećete moći konstantno da skačete i trčite, već ćete se vremenom zamoriti, kao i mini funkcionalni MP3 plejer unutar igre. Beta fajl od nekoliko desetina megabajta možete naći na sledećoj adresi:

http://www.planethalflife.com/#PQN355366

Operation Flashpoint: Resistance

Novi expansion za popularni taktički FPS nosiće ime Resistance i, kao što iz imena možete zaključiti, baviće se trećom stranom u ratu - otporom, iz prostog razloga što su misije za Amerikance i Ruse odavno ugledale svetlost dana. Kako tvorci navode, igraće se na 100 kvadratnih kilometara potpuno novih terena koji će biti ispunjeni industrijskim građevinama, velikim poljanama i gustim šumama. Grafika će biti znatno unapređena zahvaljujući novim teksturama u većoj rezoluciji. Glavni junak će biti Viktor Troska, iskusni bivši policajac specijalnih snaga. Troska, okrećući leđa svojim saborcima, odlazi da mirno živi u malom selu koje posle nekog vremena uništava ruska armija. Naravno, glavni junak se propisno nervira zbog toga što su mu snovi uništeni i kreće u bitku protiv Rusa i njihove okupacije njegovog habitata, a sve to na čelu pokreta otpora. Igra se po prvim najavama očekuje sredinom 2002. godine.

Zakrpe za Half Life igre

Valve i Sierra su izdali priličan broj zakrpa za Oposing Force i Blue Shift kao i dodatne add-on diskove za nekada visoko popularnu igru Half Life.

Prvi patch podiže full verziju Op. Force igre na 1.1.0.8. i nalazi se na ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/of1108.exe.

Drugi služi za dizanje Op. Force igre koja je došla uz Half Life: Counter Strike na 1.1.0.8. ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/ofo1108.exe

Treći patch je takođe za Oposing Force, ali ovoga puta za onaj koji stiže uz Blue Shift i to je 6.0.1.6 verzija ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/opfor_standalone_patch_6106.exe

I na kraju je tu četvrti patch koji diže Blue Shift na 1.1.0.1 verziju ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/bspatch.exe

Counter-Strike igra i CPL Winter turnir

Angel Munoz je najavio da će na sledećem CPL turniru koji se odigrava na zimu 2002. godine (pošto je za letnji turnir 2002. već odlučeno da će igra biti CS) glavna igra biti (za divno čudo) Half Life: Counter Strike. Fond nagrada koji se očekuje je 200.000 $. Izveštaj inače nije 100% siguran pošto CPL sajt još uvek tvrdi da je zvanična igra nepoznata, ali su svi izgledi da će to biti Counter-Strike. Očekuju se i pooštrenja pravila vezanih za prijave na turnir, ali se detalji još ne znaju.

binaries

1. DoD iNvasion model pack

U pitanju je paket od 57 novih oružja i vozila za Day of Defeat, među kojima ima i tenkova, aviona, topova, mitraljeza i gomile drugih stvari. Svakako će oplemeniti vašu igru.

www.fileplanet.com/dl/dl.asp%3F/planethalflife/invasionworks_hk_model_pack.zip

2. CS SkinChanger 2.0

Za one koji igraju na serverima gde je menjanje modela zabranjeno, a mrzi ih da stalno "šetaju" po model/player direktorijumu, evo zgodnog programa koji vrši zamenu skinova umesto igrača. 1 MB.

www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planethalflife/setup_sc2.exe

3. Operation Flashpoint 1.45 patch

Patch od 6.3 MB ispravlja gomilu grešaka, zahteva 1.30 verziju da bi se uspešno instalirao i poseduje i svoju dedicated server varijantu.

http://www.flashpoint1985.com/download/patches_45.html - patch

ftp://www.flashpoint1985.com/fp/145/OFP_Standalone_Server_v145.zip - dedicated server

4. CS skinovi

Games Fusion je okačio 12 novih izmena za CS koje obuhvataju 3 equipment skina, 4 pištolja, 3 submachine oružja i 1 novi shotgun skin.

http://www.games-fusion.net/csskins/main.php

5. Oposing Force dedicated server

GearBox je izdao dedicated server za Oposing Force koji se može koristiti pod Linuxom. Arhiva od 46 MB donosi sve što vam je potrebno da uspešno podignete Op. Force na nekoj mašini.

http://www.bluesnews.com/files/half-life/opfor/opfor1108.shtml

CPL nisu potpuno odustali od Quakea3

Iako su najavili da će potpuno odustati od Quakea3 i drugih ID-ovih igara sve dok se ne pojavi neka nova koja bi mogla biti pretendent na mesto naslednika Quakea3, CPL su (verovatno zbog pozamašne količine zelenih novčanica koja im je ponuđena) odlučili da se na ovogodišnjem E3 sajmu koji se održava u Los Anđelesu sredinom maja održi Quake3 takmičenje. Pozvani su pro gameri iz celog sveta koji su već učestvovali na poznatim turnirima, a za najbolje su obezbeđeni smeštaj, hrana, pokloni i, naravno, glavne nagrade ako ih osvoje. Jedina začkoljica jeste to što će igrači morati da igraju na Nostromo n50 SpeedPadovima, što je kombinacija pada i tastature i na Nostromo n30 ili Belkin Optical mišu. Sve je ovo, naravno, zato što je Belkin glavni sponzor hepeninga. Jedna od glavnih nagrada je AlienWare računar, a učešće su već potvrdili Cary 'Succubus' Szeto, Dan 'Rix' Hammans, Mark 'Wombat' Larsen, John 'Zero4' Hill i Jay 's0crates' Sylka.

Paul Jaques napušta ID Software

Jedan od najboljih programera iz ID Softwarea odlučio je da napusti ovu firmu jer "njegovo srce više nije tamo". On kaže da ide u Ensamble Studios, gde će raditi sa Sandyjem Petersenom, čovekom koji je takođe nekada radio u ID-u. Paul u svom pozdravnom tekstu navodi da je već pet godina radio u ID-u, šta je za to vreme postigao i kaže da se Doom polako razvija i da niko ne treba da brine o njegovoj budućnosti jer programeri koji rade D3 daju sve od sebe da igra izgleda što bolje. Mi smo pomalo skeptični po pitanju čitave stvari, ali i sumnjamo da bi ID Software dopustio sebi da napravi kiks sa Doomom3. Paulu želimo puno sreće u daljem radu.

Schroet Kommando odlazi iz EuroCup 5 takmičenja

Jedan od najpoznatijih svetskih klanova, SK, odlučio je da se povuče iz trke za najbolji tim EC5 takmičenja. Razloga za to nema puno, ali oni navode klasične probleme s vremenom kojeg veliki broj članova nema previše. Svi igrači imaju neke druge poslove, a kompletan tim je inače samo nekoliko puta provežbao nove OSP mape. Odlučili su da se povuku sa EC5 takmičenja, ali će se svakako vratiti pred početak CPL turnira u Kelnu, koji se održava u maju. Ovo je svakako OK razlog i dobro je što nisu odlučili da dođu nespremni jer bi pokvarili opšti utisak o ovom sjajnom klanu. Naravno, ovako su neki drugi još nedokazani klanovi stepenicu više ka osvajanju turnira. Više informacija, ako ste zainteresovani, možete pronaći na zvaničnim stranicama ovog klana.

http://www.schroet.de/

CPL Europe Cologne Turnir 2002

CPL turnir u Nemačkoj biće održan od 17. do 19. maja 2002. godine. U pitanju je inače Quake3 i Counter-Strike turnir koji se održava u Kelnu. Centar zbivanja je hotel Maritim u Kelnu gde će se skupiti veliki broj Q3 i CS igrača. Ovaj hotel, kako kažu, ima sjajnu atmosferu za održavanje jednog ovakvog hepeninga i svakako će biti pogodan za odigravanje profesionalnog multiplayer turnira. Same nagrade još nisu objavljene, dok će se prijave predavati od sredine aprila. Da podsetimo, u pitanju su Counter-Strike 5 na 5 i Quake 3-4 na 4 turniri.

binaries

1. BeefQuake2

Još jedan Quake2 mod zasnovan na open sourceu. Fajl od 2.5 MB donosi i promene u teksturama, nove efekte za skoro svako oružje i promenu HUD-a.

http://www.klanrur.co.yu/files/beefquake.zip

2. LNT Pak za Quake2

Prekaljeni igrači Quakea2 se sigurno sećaju popularnog pak9 paka za Q2, koji je menjao u Quake2 sve teksture, modele, zvukove, hud, efekte oružja itd. LNT pack je upravo to, samo u novoj verziji i od drugog tvorca i koristi 3.21 Quake2 patch. Kako popularni igrači Quakea2 kod nas tvrde, mod je zanimljiviji za korišćenje pri gledanju demoa, nego u samoj igri.

http://www.klanrur.co.yu/files/lntpak.ace

3. Quake3 Rally

Automobilske trke u Quakeu3. Da li je potrebno reći još nešto?

http://www.quakerally.com/

4. Alliance 3.3

Finalni upgrade za Alliance mod koji ispravlja veliki broj bugova i donosi tražene novine koje se tiču dodatih modova.

http://www.planetquake.com/alliance/dl_alliance.html

5. Qtracker 3.0

Game browser popularan među igračima stigao je do 3.0 verzije. Od promena se ističe podrška za AvP2, RTWC i Tribes2, a poboljšan je i remote administration.

http://www.qtracker.com/

6. Castle Wolfenstein 1.3 patch

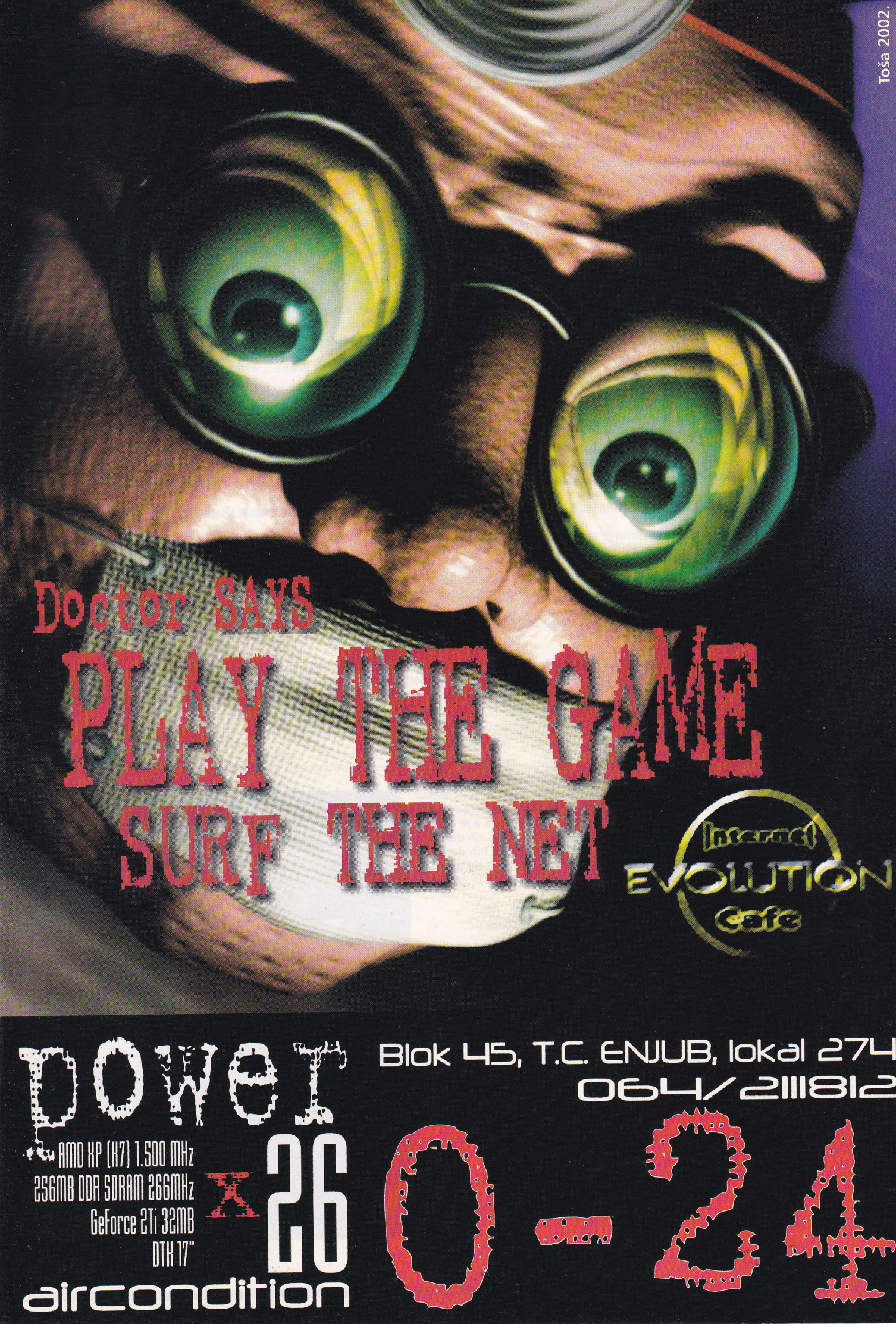
Nerve Software je izdao patch koji podiže igru na 1.3 verziju. Update od 9MB donosi mapu ICE, podršku za PunkBuster i još neke dodatke kao što su auto updater i MOD stavka.

http://www.bluesnews.com/files/rtcw/patches/wolf_1_3.shtml

7. Seismovision Demo Player 2.0

Podrška za Return to Castle Wolfenstein je ubačena u novu verziju demo plejera koji inače, pored RtWC-a, podržava i Quake, Quake2, Quake3, Half Life, Unreal Tournament i Elite Force.

http://www.planetquake3.net/seismovision



POWER

AMD XP (K7) 1.500 MHz
256MB DDR SDRAM 266MHz
GeForce 2Ti 32MB
DTK 17"

X 26

airondition

Blok 45, T.C. ENJUB, lokal 274
064/2111812

0-24

Od ovog broja Gamera krećemo s rubrikom u kojoj ćemo predstavljati po jedan multiplayer klan. Potrefilo se da je za ovaj pionirski poduhvat odabran dobro poznati klan FUSE, dok će se u narednim brojevima predstavljati Counter-Strike, Unreal Tournament, StarCraft i druge ekipe. Javite nam ako vam se ovaj vid članaka dopada kako bismo znali vaše mišljenje jer je ovo ipak samo pilot izdanje. Multiplayer scena je doživela svoj veliki uspon pred kraj 1998. i početak 1999. godine, kada se pojavio veliki broj klanova u tada najpopularnijoj MP igri - Quake2. I ko zna koliko bi taj uspon trajao da nije bilo bombardovanja koje je zaustavilo svaku aktivnost, a multiplayer scenu prilično unazadilo. Kasnije se krenulo u "nove radne pobede", ali to ipak nije bilo to. Dakle, u tom "predratnom" dobu pojavio se veliki broj klanova. Među poznatijima su svakako bili DKG i FUSE, a mi predstavljamo ovaj drugi klan koji je i dan-danas prilično aktivan.

Popričali smo sa **Snejkom**, jednim od najaktivnijih članova klana, o istoriji FUSE-a, njegovim aktivnostima i mnogim drugim stvarima.

Snejk: Klan FUSE je osnovan u novembru 1998, znači nešto kasnije od same igraonice (20. X 1998).

Od samog početka su se bavili igranjem aktuelnih igara, u tom vremenu Quakea2 koji, kako mnogi od njih kažu, ništa neće moći da nadomesti. Te 1998/99. FUSE je važio za prilično jak klan sa svim svojim članovima koji su ostali i do danas, a, naravno, vremenom su se pridružili i novi igrači. Snejk, Lex, Sima, Sane, Rebel i Gioblin sigurno su najpoznatiji među njima. Ako se pitate zašto ime FUSE:

Snejk: Hmm... Filip Strugar (alias Fiko) je dosta pre otvaranja igraonice počeo sa smišljanjem imena... Recimo da je The Fuse mnogo bolje ime od Forsaz i The Vault :)

FUSE danas broji oko 10 aktivnih članova, a od vremena kada su se pojavili pa sve do današnjih dana bili su jedni od boljih u igrama kojima su se bavili. Zapravo, to je serijal IDevih igara - Quake2 i Quake3. Bio to DeathMatch, TeamDeathMatch ili prosti Free For All, uvek su bili među boljima, pa tako i danas spadaju među kvalitetnije Quake klanove, među kojima su eventualno Y2K i UQ.

FUSE klan nastavlja da niže uspehe uz poslednju pobedu na teamplay 4 na 4 Quake3 turniru održanom upravo u igraonici istog imena - FUSE. Kažu da će se prebaciti na naslednike Quakea2 i Quakea3 kada se isti pojave, a vi pročitajte ostatak intervjua sa Snejkom.

Gamer: Koliko je bilo igrača, klanova i, uopšte, koliko je multiplayer komuna bila razvijena u vreme pojave Quakea2?

Snejk: Početak nekakve scene u YU vezan je za Duke Nukem 3d. Posle toga se igrao i Q1, ali se prava ekspanzija desila krajem 1998. i početkom 1999. odmah posle dva velika turnira - prvi je bio u Domu omladine, a drugi u The Fuse-u. Znači, prvi put su organizovani klanski dueli, snimanje demoa, igranje na SezamPRO serveru... I mogu reći da je bilo dosta klanova. Stvarno bi bilo šteta da ne pomenem DKG i ljude iz Šapca (Deda, Životinja) kao prve ozbiljne igrače na našoj sceni, a FUSE im se pridružio tek nešto kasnije. Od ostalih ozbiljnijih klanova treba pomenuti RUR, QSC, MIB i jedan mali klan, CHAOS, u kome su igrali Punjač (sada poznatiji kao Zuloom) i Sergio.

Gamer: Da li bi mogao da uporediš stanje kod nas po pitanju MP igara danas i ono od pre nekoliko godina kada je Quake2 napravio totalnu pometnju?

Snejk: Pa, bez ikakvih preterivanja mogu da kažem da je sama gomila ljudi bila totalno drugačija... Jako mi je krivo što dosta ljudi danas igra samo zbog novca. Mogli bi samo da se ugledaju na Quake i UT igrače - ljudi dođu i iz Crne Gore (pozdrav Insanityju i ekipi :)) i iz cele Srbije samo da bi učestvovali, a dosta klinaca koji igraju CS ne idu na turnir ako prva nagrada nije veća od toliko i toliko DM. Mislim da je ključna reč "entuzijazam" izgubljena negde usput...

Gamer: Šta ti misliš o Counter-Strikeu?

Snejk: Hm... Recimo da kad igram ne volim da me ograničavaju mogućnosti igre i njeni bagovi, rasipanje metaka i slično... Druga mana je sporost. Ne kažem da je to toliko loša igra, ali kad već govorimo o igrama, poenta je da se u njima sve može izmeniti... I sam se slažeš da je lepše uraditi rocket jump i pogoditi nekoga rejlom u letu nego čučati u ćošku i snajperisati kroz prorez od 5 cm (slažem se ;) - prim. mp-ured.). Argument igrača CS-a je obično bila timska igra... Šteta je što 99% njih nikada nije igralo CTF ili TP... A da... Q i UT nisu realni?! Pa šta... Ovo su igre i ne moraju biti realne. Radije bih da me u igri ograničava ono što mogu da zamislim i moja fizička sposobnost da izvedem ovaj ili onaj potez nego nečije shvatanje "realnog" rasipanja oružja ili čega sve ne.

Gamer: Nasilje u igrama? Samo velika histerija ili briga s razlogom?

Snejk : Može postati ozbiljno u ekstremnim slučajevima... Moram ti priznati da mi nikako nije svejedno kada se klinac od 10 godina pojavi s najnovijim brojem časopisa Metak i razgovara s drugarima o novom "kalašu"...

Gamer: Koga vidiš kao najbolje klanove i pojedince na našoj sceni, što se tiče Quakea, UT-a i Counter-Strikea?

Snejk: Bez ikakvog posebog reda:

Q3 - UQ, FUSE
UT - RUR, TNT, NWO
CS - RISK, G

Gamer: Misliš li da će se nekada našim igračima ukazati mogućnost da igraju na nekim svetskim turnirima?

Snejk: Da. Samo treba početi s igranjem neke igre čim se pojavi. Čekamo Doom 3 u niskom startu :).

Gamer: Hvala ti na intervjuu.

Snejk: Hvala i vama.

Unreal serijal igara - informacije

Mark Reign iz Epicmegagamesa je u svom nedavnom intervjuu objavio nekoliko informacija koje mogu biti zanimljive igračima širom sveta, a tiču se Unreal serijala:

- Unreal 2 će biti potpuno singleplayer igra, a kao glavni razlog navedeno je to da će UT2 biti totalno multiplayer igra, pa će se ova dva naslova međusobno dopuniti.
- Unreal Tournament 2 će se pojaviti u prodavnicama sredinom juna, a test verzija će dospeti na sajtove širom Interneta sredinom maja.
- Unreal 2 će se na policama prodavnica naći od Božića 2002. godine.
- E3 sajam će ove godine doneti ogroman broj informacija u vezi sa svakom od Unreal igara koja se pravi (Unreal Tournament 2003, Unreal Championship i Unreal 2) tako da će već sledeći broj Gamera sadržati najnovije informacije u vezi sa ovim igrama.
- Microsoft je potvrdio svoje učešće u proizvodnji multiplayera igre Unreal Championship, a kako će se to odraziti na samu igru, ostaje da vidimo.
- Unreal Warefire je igra koja izlazi posle tri već navedene igre (UT2, U2 i UC), a Epic već "debelo" radi na razvoju iste.

Unreal Tournament 3 na 3 turnir

Turnir je održan sredinom aprila u igraonici Panzer, u centru Beograda. Ogranizatori su Stanke i Maharaja, a evo pravila:

3 na 3 team deathmatch
timelimit 15,
fraglimit 100,
friendly fire off,
no redeemer

-dozvoljene mape:

deck16,
liandri,
curse,
tempest,
gothic,
turbine,
stalwartXL,
pressure,
peak.

Prijave - 100 din.

Rezultati turnira će biti objavljeni u narednom broju Gamera.

Unreal Performance Test

Epic Games je izdao Unreal Performance Test 2002 pod sloganom Ultimativni Gejming Benchmark. Mark Rein ga opisuje kao "prvi pravi indikator toga kako igrački hardver radi danas i kako će raditi kada se pojave zahtevne igre sutrašnjice". Ako volite da merite performanse svog računara, ovo može biti krajnje koristan fajl za vas.
http://biz.yahoo.com/bw/020321/212317_1.html

binaries

1. UT OpenGL editor

Nekoliko novih kilobajta ispravki za Unreal Tournament koji se pokreće u OGL-u nalazi se na adresi koju prilažemo. Obratite pažnju i na to da je u readme fajlu detaljno objašnjeno kako UT radi sa GeForce 3 karticama.

www.fileplanet.com/dl/dl.asp%3F/planetunreal/misc/utgledit.zip

2. UT Pure 5e

Svima onima koji ne žele cheatere na svojim serverima mod od 100 kb pomaže u tom pogledu.

www.fileplanet.com/dl/dl.asp%3F/planetunreal/misc/utpurerc5e.zip

3. Air Fight Beta 3

Nova verzija ovog zanimljivog moda za UT pojavila se na Netu i možete je preuzeti s ove adrese.

http://planetunreal.com/airfight/

4. bQuery 1.2.0.1.

Nova verzija gamebrowsera pojavila se na Netu. Izmene su mahom vezane za bugove, ali je novitet podrška za Renegade iz Westwooda.

http://bquery.blaster.nu/index.php?page=news

5. Gtk Radiant 1.2.6

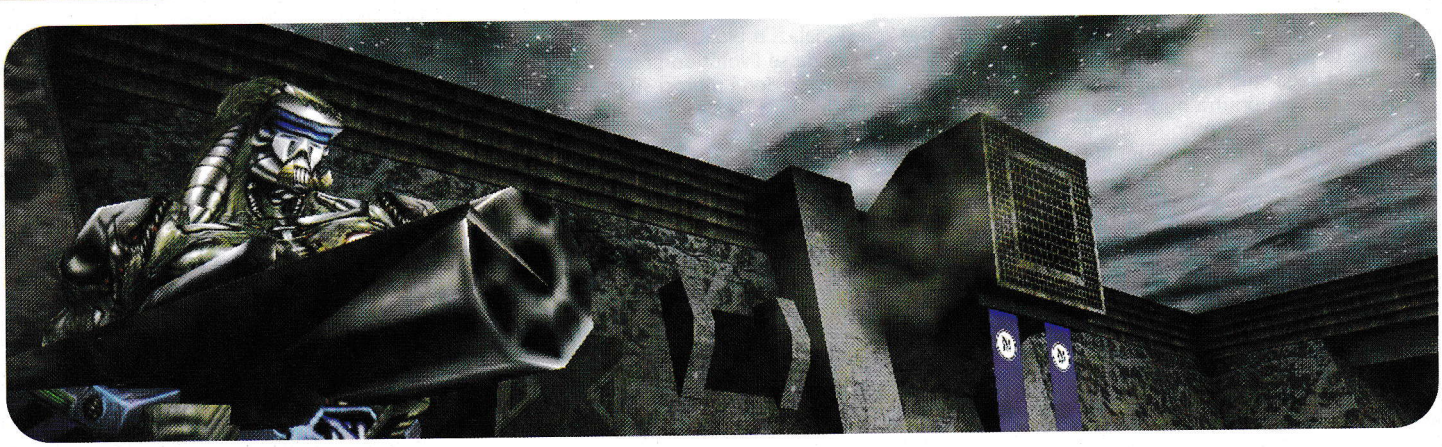
U pitanju je upgrade za 1.2 verziju, pa ako je ne posedujete, moraćete da je skinete s Neta. Naravno, Radiant je map editor za popularne FPS-ove današnjice.

http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=GtkRadiant

6. UTCache Converter 1.1

Ovaj program prati sve što ste skinuli sa raznih UT servera i što vam se nalazi u Cacheu, tako da možete da konvertujete sve to zajedno u normalan UT fajl.

http://www.ngi.it/filebrowser/FTP.asp?Nome=UTCache_Converterv1



TURNIRI -(RISK)- Turnir

Turnir je bio održan 16. i 17. marta u igraonici PC RISK. Bilo je prijavljeno 28 ekipa od kojih se pojavilo 26. Nagrade su bile 300 DEM za prvo mesto i 150 DEM za drugo mesto. Bilo je puno zanimljivih mečeva od kojih izdvajam meč između ekipa RISK 2 i NoX koji je NoX dobio tek posle produžetka na mapi de_inferno.

Ipak, sve oči su bile uperene u osvajače poslednjih 5 turnira, klan G. U nedelju uveče je odigrano finale turnira između ekipa RISK 1 i G. G je i ovoga puta bio uspešniji posle na prvi pogled uzbudljive, ali po krajnjoj proceni ne toliko napete borbe na mapi de_dust2.

Krajnje stanje: 1. G aggressive 2. RISK 1 3. NoX

NOVO NA CS SCENI Counter Strike ver. 1.4

Još malo vremena nas odvaja od CS-a 1.4 koji bi po svemu sudeći trebalo da bude najrealniji nastavak aktuelne pucačine. Ako do sada niste imali prilike da vidite kako bi izgledala nova verzija, evo vam ponešto što se može rečima opisati:

1. Tela ostaju na podu do kraja partije.
2. Kada vas neko ubije, kamera će prikazati ubicu u krupnom planu tako da više neće biti: "Odakle me je, bre, ubio???".
3. Hitboxovi će biti popravljeni (valjda ovog puta stvarno).
4. Inteligencija talaca u CS mapama će biti povećana tako da ne bi trebalo da se više onoliko zaglavljuju u zidovima...
5. Neće više biti matrix jumpa pošto će biti ugrađena neka vrsta stamine koja će vas posle svakog skoka sve više usporavati, tako da će sada konačno jump da služi samo za skakanje na kutije, s kutije na kutiju...
6. Nove kamere.
7. Oružja će biti preciznija kada se ne krećete, a kada se krećete ili skačete, nećete moći baš puno toga da pogodite.
8. Pri postavljanju bombe Terror neće moći da se kreće.

OPIS IGRAONICA "Evolution" Internet Caffe

U ovom broju opisujemo gorenavedeni Internet Caffe koji se nalazi u bloku 45, u T.C. Enjub. Ovo mesto je nekima već poznato, ali ne znam da li su svi čuli da se Evolution preselio u drugi lokal zbog čega smo i odlučili da ga opišemo. Lokal je savršeno sređen i momci su se tvarno potrudili da vam unutra bude prijatno čemu u prilog govori činjenica da su instalirana 4 klima uređaja, atmosfera je mnogo dobra i, naravno, mašine su za svaku pohvalu.
Računari su svi isti i to: Pentium III na 1.6 GHz, Ge Force 2 MX-400 64 MB, DTK monitori.

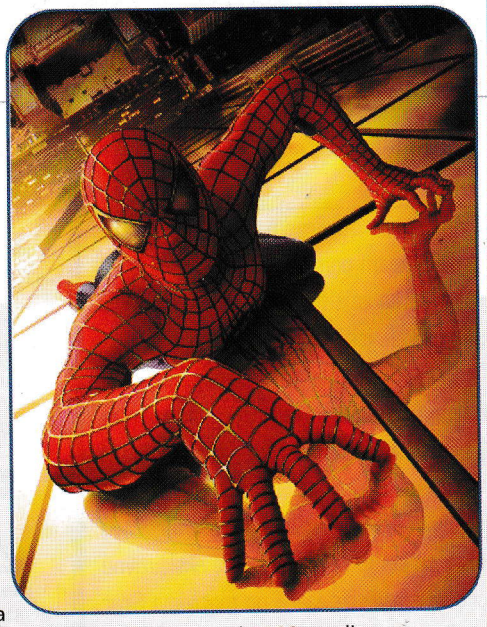
Jedino bi smo uputili zamerku nešto slabijem internetu.

- Atmosfera -- 100
- Prostor - 100
- Mašine - 100
- Internet - 50

Konačna ocena: **87**

"PC RISK"
THERE CAN BE ONLY ONE
Counter-Strike
QUAKE III ARENA
StarCraft
IGRAČNICA, NEHRUOVA 51a, T.C."KULA", LOKAL 49, NOVI BEOGRAD, TEL: 1776 863
Igra se na mašinama:
Pentium III, 1 GHz
Ge-force
256 Mb ram
Mouse Logitech
Tastature Compaq
Monitori 17"-Trinitroni
Sve umreženo
(mreža odlična)
risc@net.yu
NOVE KONFIGURACIJE
POLOVNE KONFIGURACIJE
KOMPONENTE otkup i prodaja
SERVIS računara i elektronike
ŠKOLA RAČUNARA
MREŽE

VESTI



Film "Spiderman"

Verujemo da je malo onih koji nisu čitali strip Spajdermen koji je sada i filmovan. Spajdermen je priča o srednjoškolcu Piteru Parkeru koji je nakon smrti svojih roditelja prešao da živi kod ujka Bena i ujne Mej. Piter je sasvim prosečan tinejdžer čiji društveni život nije baš razvijen. Međutim jednog dana život mu se menja iz korena, kada ga pri jednom eksperimentu ujede radioaktivni pauk. Tada se Piter pretvara u moćnog super-heroja. Uz prikrivanje svog pravog indentiteta, pošto mu pljačkaši ubijaju dragog ujaka, Piter odlučuje da svoju moć upotrebi u borbi protiv kriminala. Ta borba ga suočava sa budućim većitim super negativcem, Zelenim Goblinom. Piter će vremenom saznati da je linija između super-heroja i običnog smrtnika veoma tanka. Nesebično mu pomaže i Meri Džejn Votson za koju se kasnije ispostavlja da je rešenje svih njegovih problema. Ovaj super-heroj neobičan je i po tome što pokreće pitanje odgovornosti koju sa sobom nosi posedovanje specijalnih moći. Zanimljivo je da je premijera ovog filma bila planirana za jesen 2001. godine, ali je nakon događaja od 11. septembra i rusenja Twin Towera u Njujorku, jedan deo filma koji se dešavao na pomenutom lokalitetu ponovo sniman, pa je premijera odgođena za maj 2002. godine.
Supervizor za vizuelne efekte John Dykstra je saradjivao režiserom Sam-om Raimi-jem na utvrdjivanju toga kako da najbolje kopiraju nadljudsku snagu, okretnost i Spider-Man-ove pokrete za film - kombinujući stvarne mogućnosti Tobey-ja Maguire-a sa tehnologijom kompjuterizovanih slika: "Kada sam se pridružio pravljenju filma Spider-Man-a znao sam da moramo imati fleksibilnost da odvedemo karakter na ona mesta na koja nećemo moći stvarno otići-neće nam dozvoliti da letimo ulicama brzinom od 60 milja na sat niti da se sa trećeg sprata obrušimo u gužvu-stoga sam znao da ćemo morati da stvorimo virtuelnu okolinu. Postavilo se onda pitanje 'koliko je možemo relističnom učiniti? ' Trebala nam je mogućnost da možemo da slobodno pomeramo kameru iznad ulica Nju Jorka. SpiderMan može sleteti na zid ili se zalepiti sa strane zgrade, dovodeći laktove i kolena u pozicije u koje ljudi ne mogu."
Dykstra i njegov tim su vežbali hvatanje u pokretu, stavljajući prave ljude u situacije neophodne za film, a zatim snimajući njihove pokrete. "Imali smo momka koji je leteo s karike na kariku da vidimo da li to možemo pretvoriti u hvatanje jedne mreže za drugom, a animatori su imali iste poze i pokrete u kompjuteru," kaže Dykstra. "Hvatanje stvari u pokretu je ograničeno ljudskom fizionomijom, stoga smo odlučili da je mnogo lakše naučiti animatore o ljudskom telu nego promeniti ljudsko telo da bi bilo u stanju da izvede pokrete hvatanja." Pažljiva integracija glume uživo sa kompjuterizovanom akcijom je bila primarna stvar za tvorce filma, i bili su poprilično zadovoljni rezultatima.
"Spider-Man i Goblin lete gradom sa takvim uzdizanjima da je nemoguće snimiti takve žive akcione scene" kaže producent Ian Bryce. "Stoga smo saradjivali sa Sony Imageworks koristeći tehnologiju zvanu fotogrametrija, i stvorili smo širok spektar animiranih delova Nju Jorka koji su fotografisani u različitim detaljima. Onda su ove fotografije dodavane animacijama da bi stvorili pokretnu pozadinu uz pomoć kompjutera. Onda smo na to mogli dodati ili žive glumce ili kompjuterizovane likove u taj svet."
Premijera filma je 1.-2. maj 2002. u Sava Centru, u organizaciji distributerske kuće "Tuck".

CPL kod nas

Svakako najvažnija vest koja je stigla do sve brojnije multiplayer komune kod nas jeste informacija da će se upravo u Beogradu u maju i junu odigrati CPL kvalifikacije za veliki CPL letnji šampionat koji se održava u Dalasu (USA) sredinom ove godine. Pravo na održavanje CPL kvalifikacija dobila je ekipa entuzijasta iz igraonice Net+, locirane na Novom Beogradu.

Sam hepening će se održati u dva dela, i to 18. maja divizionalni deo takmičenja, a sredinom juna (datum još nije utvrđen) regionalni deo. Divizionalno takmičenje obuhvata prijavu 16 ekipa, predstavlja turnir za klanove s naših prostora i obezbeđuje direktan plasman u finalni deo regionalnog turnira. Regionalni turnir, s druge strane, predstavlja nešto širi hepening, gde će učestvovati takmičari iz nekoliko različitih divizija u našem okruženju, a pobednik, pored različitih nagrada, dobija i plaćen put, smeštaj i hranu kao i direktno učestvovanje na letnjem šampionatu u Dalasu čiji je fond nagrada 100.000$.

Igra koja će se na turniru igrati, kao što je i očekivano, jeste Counter-Strike, i to verzija 1.4, koja bi trebalo da se pojavila nedelju dana pred izlazak ovog broja. Ono što je bitno reći jeste da se CS1.4 prilično razlikuje od prethodnih verzija, pa će praktično svaki klan koji je iole igrao CS imati šanse da pobedi na turniru te da prođe dalje i eventualno ode u Dalas. Od ostalih pravila treba pomenuti da se igra 5 na 5 sa standardnim CPL pravilima (c4 timer 35 sec, dva puta po 12 rundi na svim dozvoljenim de_mapama). Ono što će za mnoge eventualno biti kamen spoticanja jeste činjenica da niko mlađi od 17 godina ne može učestvovati na turniru (igrači sa 16 godina mogu da igraju uz pismenu dozvolu roditelja, a mlađi ne mogu nikako) kao i činjenica da je cena prijave dosta visoka za nas i iznosi 20 evra po igraču, ali je još uvek niža od cene "prave" CPL prijave koja iznosi 50 dolara.

Kako CPL ima svoje rigorozne propise, jedan od njih jeste i konfiguracija računara koja mora biti zadovoljavajuća, kao i veličina zakupljenog prostora, pa ekipa iz Net+-a uskoro očekuje nove kompjutere čija je vrednost čak nekoliko puta veća od prosečne cene računara kod nas, a oko prostora se još uvek dogovara (do zaključenja ovog broja pravo mesto za održavanje turnira nije određeno). Prijave za turnir počele su 15. aprila u 15.00 časova i trajaće sigurno još dve nedelje po objavljivanju ovog broja. Šesnaest timova možda izgleda malo, ali kada se uzmu u obzir cena prijave kao i starosna granica, vrlo lako se može desiti da upravo za vaš klan bude mesta kada ovaj broj izađe na kioske, a vi saznate nešto više o CPL-u.

Prijave i dodatne informacije možete naći na sajtu CPLYU koji se nalazi na adresi www.netplus.co.yu/cplyu ili na zvaničnom forumu domaćeg CPL-a na www.klanrur.co.yu/forum sekcija CPL-YU. Ako više volite telefon ili adresu, to su Bulevar Arsenija Čarnojevića 186, telefon: 011/604-038 ili 063/227-085.

Ognjen Popović

Svakom iole ozbiljnijem igraču zaigralo bi srce pri samom pomenu imena Lucas Arts. Zaista, retko koja firma je, od osnivanja, u nizu izbacivala isključivo hitove, igre koje su svojom originalnošću, šmekom i inteligentnim humorom postale sinonim za kvalitet. Pored toga što su skoro sami definisali žanr grafičkih avantura, Lucas Artsovci su od početka imali kec u rukavu kakav se samo poželeti može: ekskluzivnu licencu za pravljenje igara po motivima Star Wars trilogije, njihovog gazde Džordža Lukasa.

Star Wars - Jedi Knight 2:
Jedi Outcast

X-Wing, Tie Fighter, Dark Forces, Jedi Knight, Alliance... superkvalitetni naslovi su se samo redali. I onda, odjednom - potop! Posle Grim Fandanga, firma kao da je propala. Napustili su je najkvalitetniji ljudi, a naslovi koji su izlazili bili su komercijalni kompromisi najgore vrste. Kap koja je prelila čašu kod već iznerviranih igrača bila je prošlogodišnja vest da se obustavlja rad na PC verziji Obi-Wana (inače, nezvaničnom nastavku Dark Forces/JK serijala) i da se igra radi samo za X-Box! I taman kad smo spremali sveće za godišnji pomen Lucas Artsu, s neba pa u rebra nam stiže najveće iznenađenje ove godine - Jedi Outcast!

At last we will have our revenge!

U jeku masovne medijske histerije koja se podigla oko izlaska Epizode 2 Ratova zvezda, Lucasovci su, zajedno sa bivšim kolegama iz Ravena i Activisiona, priveli kraju radove na zvaničnom nastavku Jedi Knighta. Ovo tempiranje svakako nije bilo slučajno jer svako ko odigra Jedi Outcast, a ne poželi da pogleda Napad klonova za dva meseca treba da potraži psihijatrijsku pomoć! Ukratko, reći za ovu igru da je fenomenalna predstavljalo bi eufemizam. Ona je ispunjenje sna svakog Star Wars fanatika od 1977. naovamo! Ono što ćete doživeti za nekoliko dana igranja Outcasta po intenzitetu i napetosti verovatno može jedino da se meri s ličnim učestvovanjem u Ratu klonova!

I was once a Jedi Knight, same as your father...

Priča igre se direktno nastavlja na JK odnosno njegov sjajni add-on, Mysteries of the Sith, pa je u glavnoj ulozi opet Kyle Katarn. Kajl je, posle privremenog prelaska na tamnu stranu Sile, napustio put Dželaja i predao svoj mač Luku Skajvokeru na čuvanje. Ovo se sve dešava petnaestak godina posle bitke kod Endora, tako da je situacija u galaksiji drastično izmenjena: imperator i admiral Thrawn su davno pobeđeni i

> "Reći za ovu igru da je fenomenalna predstavljalo bi eufemizam."

u novoj republici vlada relativni mir. Leja predsedava Senatom, Luk Skajvoker vodi Akademiju za Džedaje na Javinu 4, a ostaci Imperije su razbijeni i u konstantnom povlačenju. Međutim, pojavljuje se tamni Džedaj Desann koji uspeva da ujedini preostale imperijalne trupe i pokreće plan kojim će baciti republiku na kolena.

Iako je zaplet već sto puta viđen, priča je puna obrta i uspeva da na nenametljiv način održi interesovanje igrača. Jedini problem jeste glavni negativac, bezlični stereotipni gušter

IGROMER

GRAFIKA	92%
ZVUK	91%
IGRIVOST	90%

94%

Odlične akcione sekvence

Izgled glavnog negativca

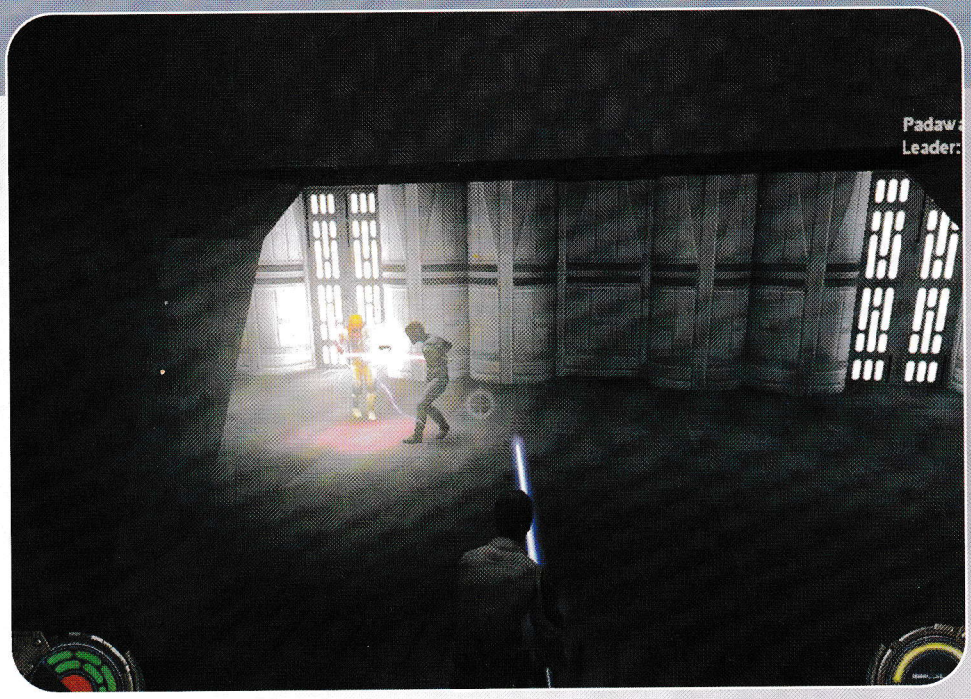
PROBAJTE I...

Phantom Menace, Q3TA

INFO

žanr	FPS
proizvodjač/izdavač	Activison/Lucasarts/Raven
minimum	Celeron 433Mhz, 64 RAM, 16MB 3D
preporučujemo	PIII 900Mhz, 256 RAM, 32MB 3D
broj CDova	1

IGRA MESECA THE GAME

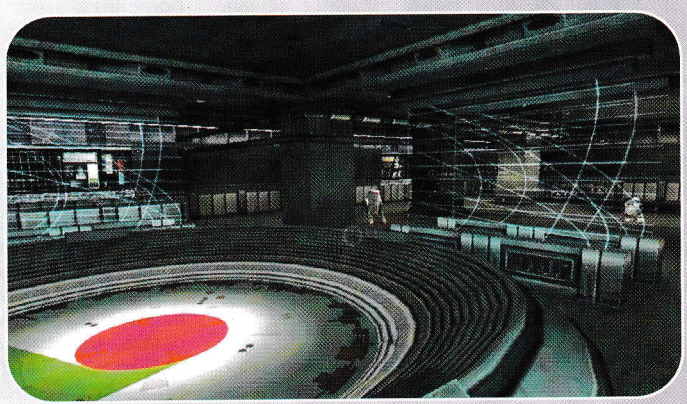


"Dždedaji lete, hodaju po zidovima, mačuju se u vazduhu, prave neviđene akrobacije, Silom zakucavaju protivnike u zidove..."

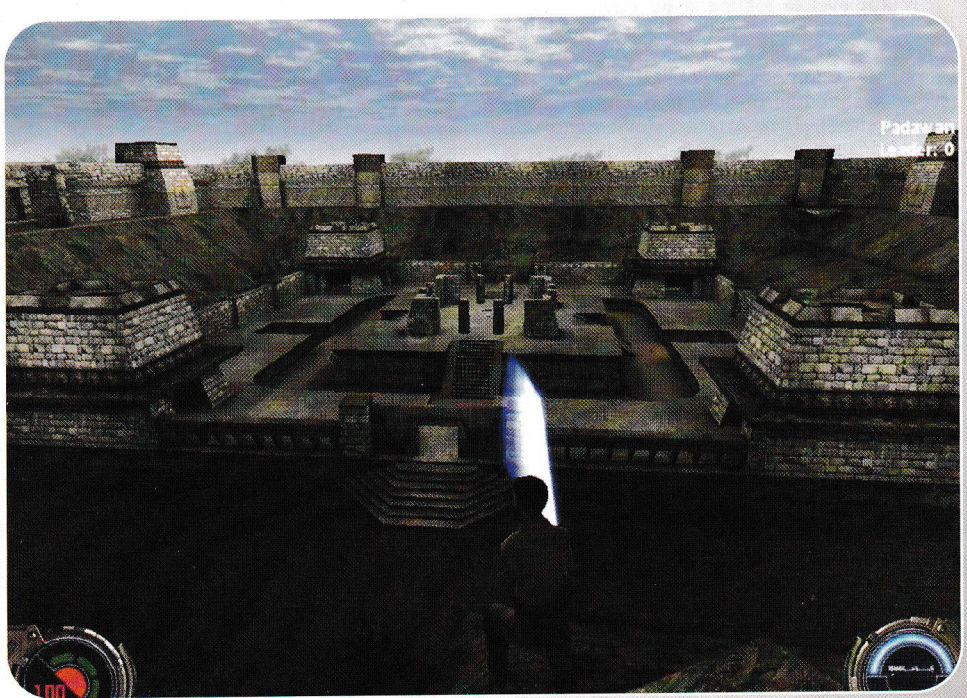
Desann. Ako ništa drugo, Ratovi zvezda su poznati po sjajnim negativcima - zašto prekidati tradiciju? Međutim, svi drugi sporedni likovi su sjajni, od Luka Skajvokera koji čak učestvuje u nekim akcijama s vama do Lenda Kalrizijana kome glas pozajmljuje Billy Dee Williams, glumac koji je tumačio isti lik u filmovima. Veoma prijatno iznenađenje. Doduše, nije sasvim jasno zašto nisu unajmili Marka Hamilla za Luka, ali ne mari, ionako su svi glasovi glumački korektno odrađeni. Za neke će problem predstavljati i linearnost priče (za razliku od prvog dela), ali ne može i jare i pare, što kaže naš narod...

But, the boy is good, no doubts there!

I tako dolazimo do najboljeg dela igre, a to je akcija! Prvih nekoliko nivoa igrate kao plaćenik Republike, bez svetlosne sablje i Sile. Ovde koristite imperijalne blastere, termalne detonatore, wookie samostrele i, pre svega, mozak, pošto logičko-avanturistički problemi u igri nisu nimalo jednostavni i dešavaće se da satima lutate po nekim nivoima, pokušavajući da pronađete rešenje. Međutim, balans između akcije i avanture je odrađen s mnogo više mere nego u prethodnim nastavcima, tako da igra skoro nikad nije dosadna. Isto tako, naoružanje koje ćete koristiti se međusobno drastično razlikuje, ima primarnu i sekundarnu paljbu, tako da je neophodno taktički planirati svaki napad. Na primer, uvek je bolje postaviti jednu nagaznu minu pored vrata, nego se laserskom puškom napucavati sa 15 stormtroopera narednih pola sata (doduše, ja sam uvek birao drugu varijantu :-). No, ipak, ma koliko sve ovo bilo zanimljivo, prava ludnica počinje tek negde posle četvrtog nivoa, kada će neočekivani obrt u priči poslati Kajla nazad na Yavin 4 da obnovi trening za Dždedaja i povrati svoj laserski mač. Od prvog trenutka kada dobijete mogućnost da koristite mač i Silu, potpuno ćete zaboraviti na sve ostale kombinacije! Na početku imate samo osnovne moći, kao što su Force Push, Pull ili Jump, koje se postepeno pojačavaju kako napredujete kroz igru. Istovremeno dobijate i nove opcije i to podjednako svetle i tamne Sile, kao što su Force Heal, Grip, Lighting, Mind Trick (radi samo na slaboumne, što pored stormtroopera i nije neki problem) i tako dalje. Kada negde u drugoj polovini igre savršeno ovladate upotrebom mača i Sile, doživljavaćete scene koje premašuju



sve do sada viđeno, čak i u filmovima! Dždedaji lete, hodaju po zidovima, mačuju se u vazduhu, prave neviđene akrobacije, Silom zakucavaju protivnike u zidove, laserskim mačem seku legije stormtroopera, bacaju munje jedni na druge - a sve vreme igraču adrenalin skače do krajnjih granica izdržljivosti!



So be it, Jedi!

U kombinaciji sa sjajnom grafikom (Quake 3 TA engine), savršenim zvukom i interaktivnom muzikom, kao i podrškom za multiplayer (dosta je, vala, vladao CS!), Jedi Outcast predstavlja neverovatno kompletan proizvod. Jedini problem može da predstavlja nešto jača hardverska zahtevnost, verovatno posledica loše optimizacije (inače fleksibilnog) enginea. Međutim, ovo se lako prevazilazi biranjem nižih rezolucija i 16-bitne palete, a igra i tako izgleda poprilično dobro. Sve u svemu, ovo je jedna od onih retkih igara kod kojih su, čini se, sve kockice složene kako treba. Svako ko ima PC, bio zaluđen Ratovima zvezda ili ne, ne bi smeo da dopusti sebi da ne igra ovo remek-delo! The Force will be with you... always! ■

CD ustupio "Citadel"

Tony Hawk's ProSkater 3

Aleksandar Vuletic

Verujem da će vam, čak i ako ništa ne napišem, sve biti jasno. Dovoljan je podatak da je stigla PC verzija, ali eto, reda radi, napisaćemo i poneku reč ;))

Ludi programeri iz Neversofta su ponovo uradili posao baš kako treba. Kao i kada je reč o konvertovanju sa PlayStationa 2, ništa nije promenjeno što se tiče same igre, već je ona samo tehnički unapređena, nudeći malo bolju grafiku kao i veće rezolucije. Ono što je uvek bila prednost Tony Hawk Proskater serijala jeste to da igrač može lepo da se zabavi čak i ako ne zna šta je to skejtbord. A osim toga, može da nauči i nešto novo. Da naučite lepo da vozite, neće vam biti potrebno puno vremena, ali, ako želite da postavljate standarde, trebaće vam sati i sati vežbe. Kao i kod prethodnika, osim sakupljanja slova S-K-A-T-E i izvođenja kaskaderskih trikova, cilj je uglavnom uraditi što više trikova zaredom i tako osvojiti puno poena i novca, a verujte, to uopšte nije tako lako kao što izgleda. Iskusni THPS2 igrači će morati da nauče kako da koriste rivert kako bi povezali vazdušne i trikove na zemlji, ali samo da se zna, to neće predstavljati nikakav problem. Ipak, Proskater 3 je jedna jako brza igra, gde će vam pre svega trebati dobri refleksi, te je, ako ste spori s istim u FPS igrama, malo verovatno da ćete se snaći u ovoj igri. Još jedna od stvari koja prati ovaj serijal jeste jako dobar sistem ocenjivanja koji igru čini mnogo zanimljivijom jer ako ponavljate iste poteze, oni će se sve manje ceniti, a povezivanje više trikova biće dodatno nagrađeno. Nova stvar jeste to da će se na turnirima za svaki pad oduzimati određen broj bodova, a to dosta poboljšava igru, zar ne?

Jedna od stvari koje su ostale iste jeste način na koji se prelaze nivoi. Tu su raznorazni zadaci, na svakom nivou treba da dostignete određeni broj poena, da nađete neki skriveni objekat ili da izvedete neki kaskaderski skok. Zadaci se menjaju od nivoa do nivoa, npr. treba da pomognete nekom čoveku da nađe ključ od stana, da zaustavite poteru ili spljeskate sve bundeve na mapi/stazi. Zadataka obično ima 9, a da biste stigli do sledećeg nivoa, morate da rešite/uradite bar pet. U Career modu ćete imati šansu da se takmičite na tri turnira, a za prolazak dalje biće vam potrebna bilo koja medalja. Prelazeći šampionat, osvajaćete nove likove, skate parkove, daske, opremu itd. A ako opet ne želite da gradite karijeru lika (kojeg BTW možete napraviti skroz po vašem ukusu), tu je free skate i skate park builder, s kojim možete napraviti skate park po vašem ukusu, skroz do detalja, bez ikakvih težih problema. Takođe, ukoliko niste nikada igrali THPS, tu je odličan tutorijal koji će vas naučiti kako da se igrate, a u njemu i THPS2 igrači mogu naučiti osnove korišćenja riverta...

Multiplayer je još jedna od novih stvari u trojci. Možete igrati online i to osam modova: Graffiti (što boljim izvođenjem trikova na rampama i jumpovima obeležavate ih kao svoje, a pobeđuje onaj ko je obeležio najviše delova staze), Trick Attack (istovremeno vozi više igrača s time-limitom, a pobeđuje onaj sa najvećim brojem poena po isteku vremena), Slap! (Deatmatch :)) Šalim se, mada može i tako da se objasni), King Of The Hill (kruna je sakrivena na mapi, a onaj ko je najviše bude nosio do isteka vremena biva pobednik - jako slično CTF-u i, recimo, Insaneu), Free Skate (vožnja s drugim igračima, bez uslova, bez pobede, samo vožnja), Control The Zone (timovi se bore za vlast nad ključevima na mapi, slično kao King Of The Hill, samo timski), Keep Away (treba naći loptu i držati je što duže, izvođenjem trikova dobijaju se dodatni poeni, a ako padnete ili vas pipne protivnički igrač, gubite loptu) i CTF tj. Capture The Flag (kao CTF u Quakeu ili Unrealu samo što vozite skejt).

I za kraj je tu soundtrack, kao i uvek jako dobar, samo ovog puta bez Ragea, dok su tu kao zamena Motorhead, Redman and Method Man, KRS-One, The Ramones, Xzibit itd. Znači, sada svi znamo ko je Toni i šta je THPS3, pa navalite...

P.S. Obavezno pogledajte snimak takmičenja programera u kickflipu koji se nalazi na CD-u. ■

The GaMe® IGROMER

GRAFIKA	93%
ZVUK	90%
IGRIVOST	95%

92%

Tony Hawk, again...

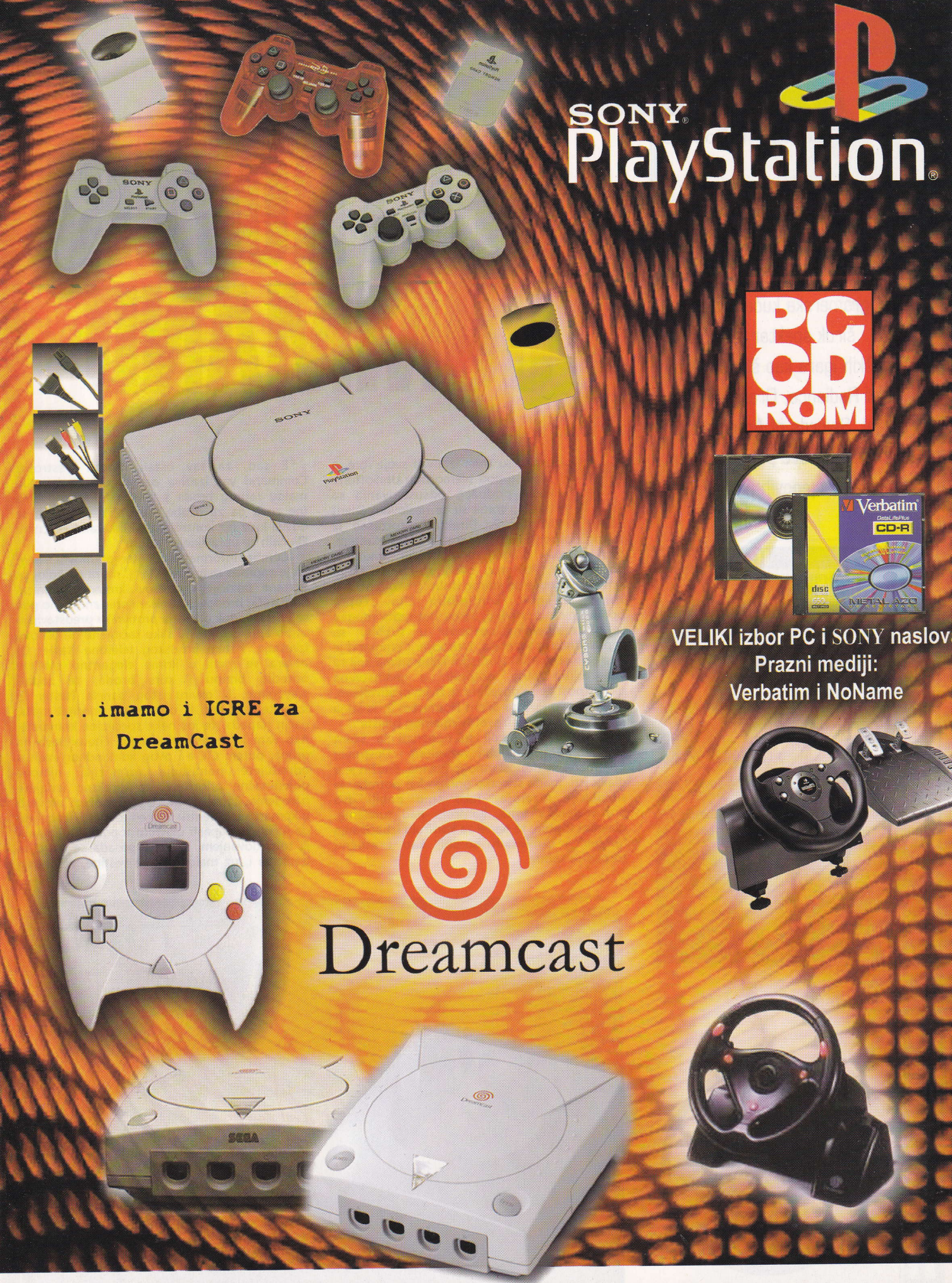
Multiplayer zna da zabaguje ponekad, ali ništa neoprostivo

PROBAJTE I...

MTV Skateboarding, Tony Hawk's ProSkater 2

INFO

žanr	Simulacija vožnje skejtborda
proizvođač/izdavač	Neversoft, Gearbox/Activision
minimum	P3 500 MHz, 64 MB RAM, 3D
preporučujemo	P3 650 Mhz, 128MB RAM, 3D 16 MB
broj CDova	1



DigiTech
BIRO D.O.O.

Ilije Garasanina 27, Tasmajdan, Beograd, telefon: 011/3239-165,
radno vreme 9-21h, VELEPRODAJA 063/ 276-612

WWW.DIGITECH.CO.YU

Ranko Trifković

DESTROYER COMMAND

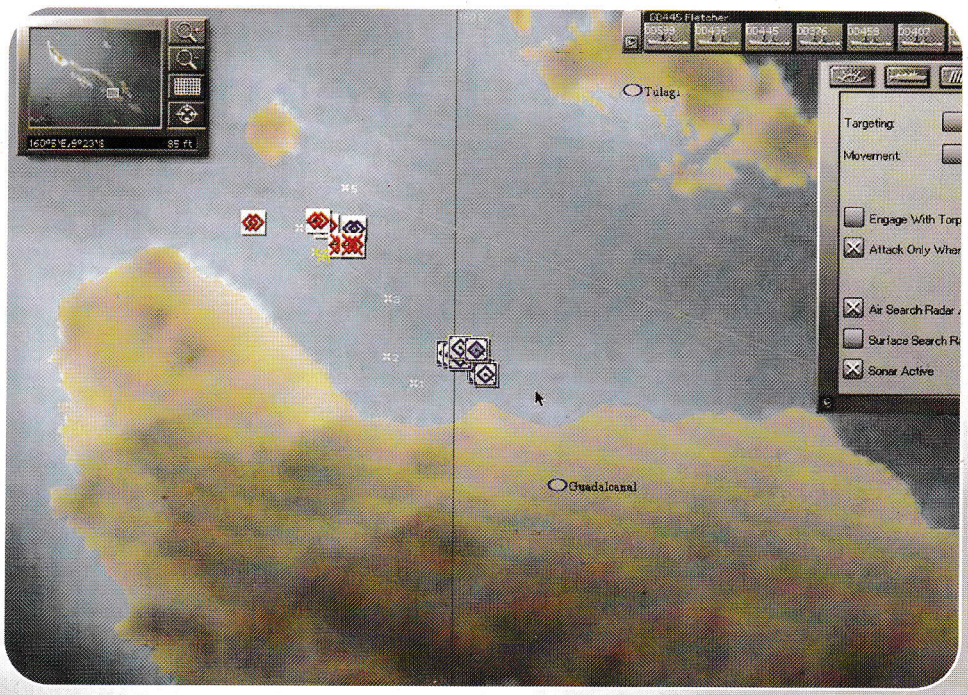
Strategy Simulations Inc. pamte ne samo ljubitelji ratnih igara već i FRP-ovci jer je ova programerska kuća proizvela širok spektar taktičkih i strateških igara kao što su Pool of Radiance, Drangonlance serijal, Swords of Aragon, ali i poznatije naslove poput Panzer Generala i njegovih nastavaka.

Nekada su sami izdavali svoje igre, a sada su pod svemoćnim UbiSoftom. Posle podužeg odsustvovanja sa tržišta, vratili su se naslovom Silent Hunter 2. Direktno proizašao iz starog dobrog Silent Servicea i Silent Huntera, ovo je redak dragulj na području simulacija podmornica. Poklonici ovog posebnog žanra simulacija setiće se starog dobrog Wolfpacka u kome je igrač kontrolisao čitav čopor podmornica, a u nekoj formi hot-seata mogao se u multiplayu oprobati u sukobu sa zapovednikom razarača. Destroyer Command je igra posvećena tim zločestim kapetanima koji su vas toliko puta potopili, a jedinstvena mogućnost da se povežete sa živim protivnikom, uparivši ovu igru sa Silent Hunterom 2, idealna je prilika da uđete u svet "virtuelnog bojišta".

Dakle, za one koji su upoznati sa Silent Hunterom 2, da ukratko rezimiram - Destroyer Command ne donosi mnogo novina. Endžin je u dlaku isti, mada svakako prilagođen potrebama simulacije razarača. Tako smo dobili dva protivavionska topa, kontrolu nad turelama, glavnim topom, te panel za kontrolu izbacivanja "ježeva" i dubinskih bombi, kao i moćnu torpednu sobu.

E sad, za sav ostali narod. Destroyer Command vas izaziva da stanete za kormilo malog ratnog broda s velikim mogućnostima (ne zovu ga za džabe "razarač")! Cela igra se odvija kroz niz kontrolnih tabli karakterističnih i ključnih za upravljanje "lađom".

Combat Information Center je osnovni ekran. To je zapravo mapa bojišta tj. mora na kojoj su ucrtane pozicije i smerovi kretanja jedinica. Savezнички brodovi su upisani precizno tamo gde se i nalaze, dok obeležja protivnika predstavljaju samo aproksimativnu sliku sačinjenu na osnovu izveštaja. Putem brodskog telefona (taster Q) otvara se meni u kome elegantno možete odrediti brzinu i kurs broda, te zadati waypointe. U okviru istog panela (taster E) izdajete zapovesti tj. određujete prioritet meta, način napada, te još neke specijalne komande. Ako vam je u misiji dodeljena čitava borbena grupa, putem CIC-a i ovog komandnog menija određujete ponašanje formacija, njihove pojedinačne prioritete, te direktno izdajete naređenja. Zapravo, čitavu igru možete provesti u komandnom centru. Odredite metu, izaberete da li ćete je napasti glavnim topom, baterijama ili torpedovanjem. Spretna posada se stara za izvršenje i, uz malo taktičke veštine, eto vama



IGROMER

GRAFIKA	80%
ZVUK	75%
IGRIVOST	65%

Veoma detaljno

Samo za uporne

75%

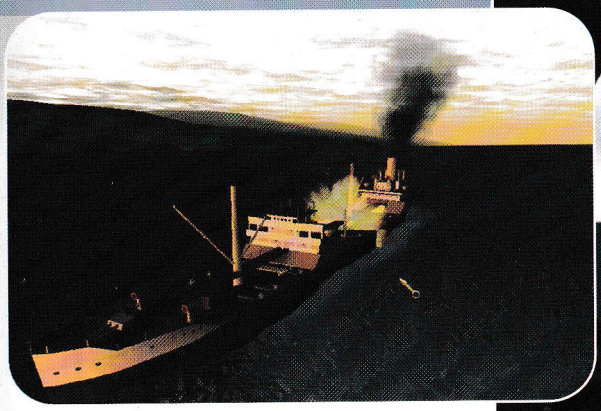
PROBAJTE I...

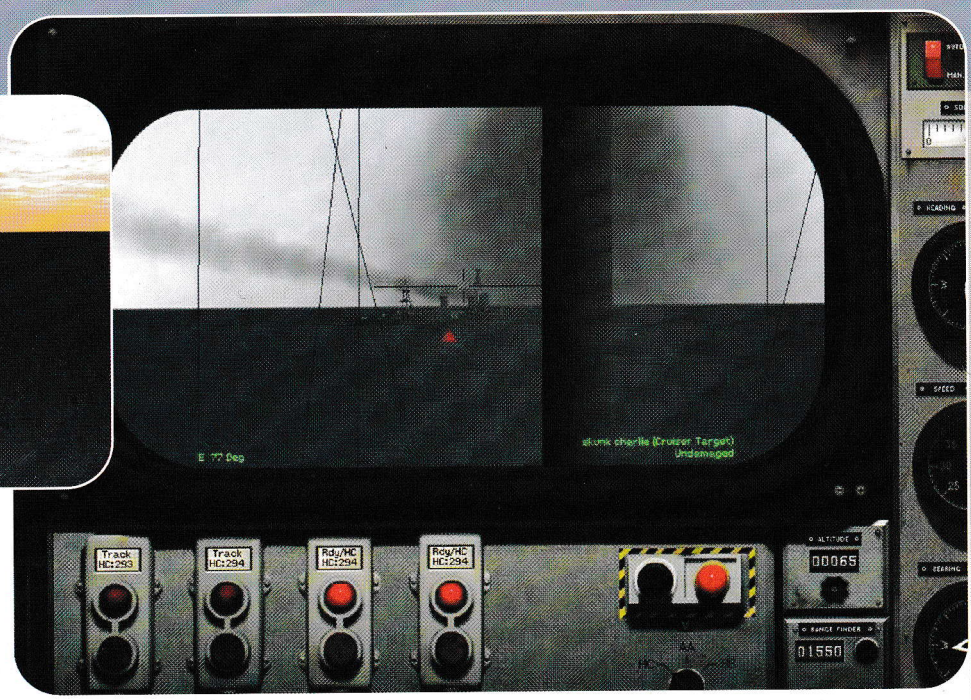
Silent Hunter 2, Wolfpack, Great Naval Battles

INFO

žanr	Simulacija
proizvodjač / izdavač	SSI / Ubi Soft
minimum	P266, 64 MB RAM, 3Da 16 MB
preporučujemo	P600, 128 MB RAM, 3D 32 MB
broj CDova	1

review





medalje. Međutim, igra je daleko zanimljivija ako se uhvatite u koštac s ostalim dužnostima na brodu.

Radio, Sonar i Radar su slični ekrani na kojima podešavate dužinu "pinga" tj. aktivnost sonara što je ključno za otkrivanje podmornica, torpeda i drugih brodova, a radar može biti postavljen da osmatra površinu (traži brodove) ili nebo (otkriva avione). Uspešno određeni parametri ovih uređaja rezultiraju tačnijom slikom na CIC mapi, sve dok meta ne uđe u "visual contact", ali tada može biti kasno ili previše opasno da razmišljate o napadu.

Protivavionska odbrana razarača se svodi na određeni broj topova od 20 i 40 mm. Upravljanje je jednostavno: desnim dugmetom "sednete" za mitralješčinu, potražite te dosadne lovce/bombardere, tasterom Z zumirate metu i, uzimajući u obzir preticanje, isprašite ih. Gađanje aviona zahteva malo vežbe i iskustva, a ako ne naučite da se koristite nišanom, uvek možete otići na CIC i narediti mornarima da obore gamad. Ako ste baš odlučili da svojeručno gađate avione, uz pomoć < i >, premeštate pogled s jednog topa na drugi u slučaju da vas meta preleti i uđe u zonu koju pokriva drugi top. Suština Destroyer Commanda je u perfektno realističnim komandama, što od vas zahteva da uz pomoć tutorijala i priloženog PDF uputstva praktično prođete ubrzan kurs pomorske akademije.

Baterije topova su malo lakše za upravljanje, ali već pokazuju pravo lice Destroyer Commanda kao jedne veoma teške igre. U obzir morate uzeti brzinu broda, brzinu i kurs mete, preticanje. Dovođenjem končanice nišana na sredinu mete niste završili posao. Odaberite da li će da tuku svi topovi ili jedan po jedan i čekajte da računarsko odeljenje napravi tzv. ideal solution. Otvorite vatru i nadajte se da će protivnički brod početi da se puši umesto da se oko njega more peni od promašaja (češća varijanta). Naravno, ako sebe smatrate mazohistom, isključite računarsko odeljenje (manual fire) i za desetinu sekundi izračunajte sve parametre gađanja sami.

Glavni top već predstavlja naučnu fantastiku. Jednostavno ne pokušavajte da ga koristite ako niste prethodno savladali rutinu u izračunavanju daljina, elevacije i sličnih detalja neophodnih za uspešnu artiljerijsku vatru. Mislim da se više isplati da u CIC panelu naredite mornarima da ospu paljbu i nadate se najboljem. Glomaznost ovog oružja predstavljena je činjenicom da ne možete da ga rotirate kao PVO ili turele, već kliktanjem levo ili desno od nišana određujete otklon cevi.

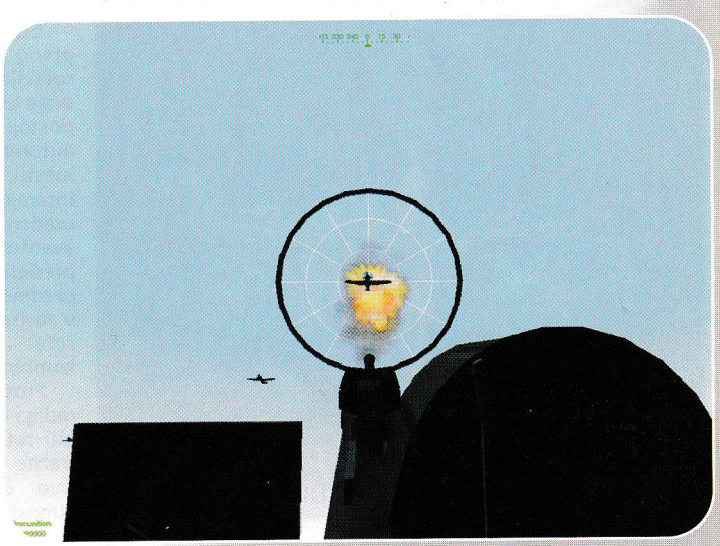
Sledi torpedna soba. Pregršt merača, brojača i pokazivača. U suštini, jedni očitavaju podatke o meti, njenoj brzini, kursu i daljini, a drugi predstavljaju podešavanje za torpedo. Ako niste znali, torpedu se mora isprogramirati brzina kretanja, kurs (da presretne metu), vreme aktiviranja upaljača, te dubina plovidbe. Čemu sve ovo? Pa, kada se odlučite da sami torpedujete nekoga ili nešto, a vi brže-bolje izračunajte u odnosu na pet-šest parametara koja je to idealna brzina torpeda koja će uspeti da presretne metu. Za velike ratne brodove podesite malo veću dubinu torpeda da bi ih udario ispod palubnih ojačanja. Prateće brodove slobodno gađajte plitko, a, ako ste vešti (ili povampireni američki kapetan iz Drugog svetskog rata), možete da podesite dubinu torpeda tako da ono proroni ispod protivničkog razarača koji zaklanja neku sočniju metu, na primer teški transporter dubokog gaza. Pretpostavljam da ćete ipak uključiti "auto" opciju i time praktično samo nadzirati vešto računarsko odeljenje. U stvarnosti, to su dva-tri artiljerca koji brzometno planiraju kurseve presretanja i na skali Solution (0-100%) procenjuju šansu za pogodak. Kako se u boju na moru sve neprestano kreće, preporučujem vam da isključite kompresiju vremena kada se bavite torpedovanjem jer, i pored stopostotnog rešenja, može da se dogodi da meta ili vi naglo promenite kurs, a onda - ode mast u propast.

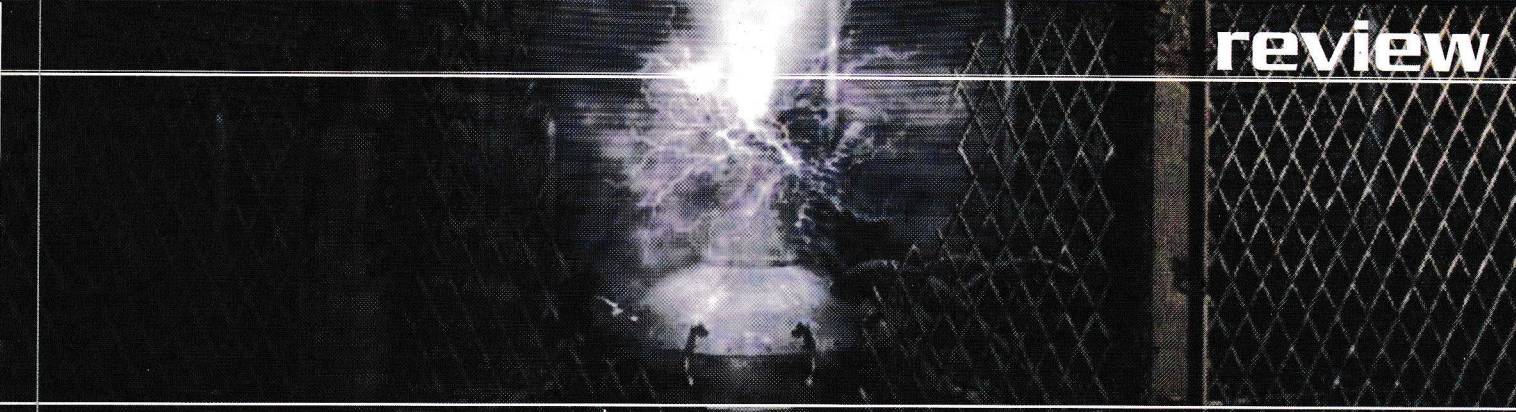
Kontrola dubinskih bombi. Ovo mi je omiljena sobica. Kada jednom otkrijete mrsku podmornicu i kada sonar kratkim pingom konstantno prati njeg nevidljivi trag, jednostavno se potrudite da plovite iznad nje i u pravom momentu sunite nekoliko dubinskih bombi. Naravno, ni ovde niste lišeni muka. Bombe su složene u rafove, svakom rafu možete da odredite učestalost izbacivanja kao i broj bombi koje želite da ispustite, a naravno, bez pravilno podešene dubine eksplozije nema ni uništene podmornice. Prednost dubinskih bombi je u tome što ne moraju direktno da pogode podmornicu, dovoljno je da je konstatno zasipate i jednog momenta ona će sama na dno mora. Ježevi su specijalne dubinske bombe, daleko ubitačnije od običnih, koje se ispaljuju u brzim salvama. Koristite ih kada ste sasvim sigurni da su oni dole pod vodom vaši i da im nema spasa.

Poslednjih nekoliko panela služe za pregled preostale količine goriva i municije. Budite oprezni, stari razarači išli su na paru, imali su osetljive kotlove, pa ako previše dugo držite mašinu na Full ili Flank brzini, može da vam se desi neugodan kvar ili eksplozija kotla. Na simpatično iscrtanom panelu sheme broda proveravate stanje kvarova, predviđeno vreme popravki, te broj preostalih mornara.

Svi delovi broda izgledaju fotorealistično, a grafika spoljašnjeg sveta, brodova i sl. odlično je urađena. Endžin u punoj rezoluciji prikazuje veoma lepe 3D objekte, a efekti kiše, magle, plićaka i drugih prirodnih pojava sjajno su prikazani. Muzike u igri nema osim tutnjave topova i kloparanja mašina, ali, valjda je i to neka muzika. Sve u svemu, pred vama je veoma detaljna i realistična simulacija, prijatna za oko. Jedino se postavlja pitanje zašto bi iko ko nije zagriženi fanatik mazohista koji je rešio da postane "kapetan lađe" napuštao CIC i elegantno planirao svoju pobedu. Moram da vas upozorim da misije veoma dugo traju i prilično su teške. Čak ni kompresija vremena ne pomaže mnogo.

Ovo je definitivno igra samo za fanatike podžanra vojnih simulacija. ■





KONSTANTIN MILUTINOVIĆ

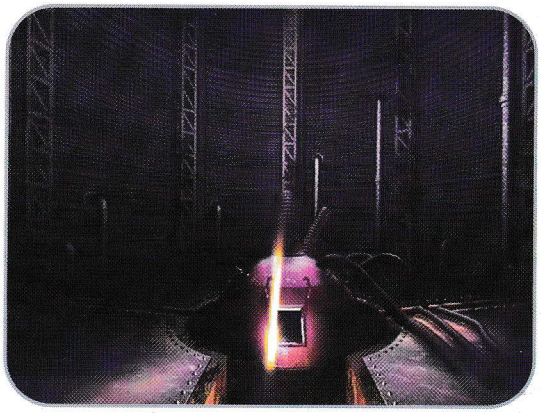
Nautilus

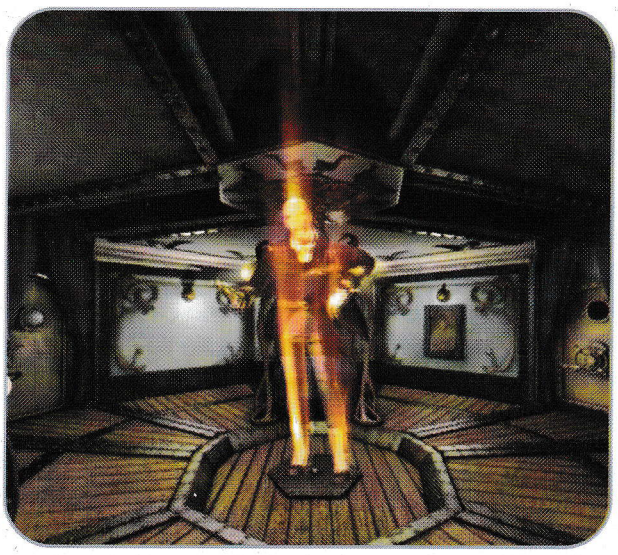
U poslednjih mesec dana veliki broj igara za PC osrednjeg kvaliteta preplavio je tržište. To su uglavnom bili monotoni tycooni i strategije. Na žalost mnogih avanturista, nijedna igra tog tipa se već duže vreme nije pojavila na našem tržištu. Cryo Interactive ispravlja tu nepravdu.

Francuske programerske kuće, T-boot i Cryo Interactive koji je poznat po odličnim avanturama, izdale su avanturu po imenu The Secret of the Nautilus. Za razliku od ostalih Cryovih ostvarenja koja su se uglavnom odlikovala odličnim kvalitetom, The Secret of the Nautilus predstavlja, slobodno možemo reći, razočaranje, počev od očajne grafike pa do zastarelog izvođenja.

Priča nas stavlja u ulogu mladog i znatiželjnog profesora koji je specijalizovan za "podmorska istraživanja". Radnja počinje na podmornici USS Shark koja plovi Atlantskim okeanom gde nailazi na ogromnu građevinu pod vodom. Iako mu je to zabranjeno, profesor isplovljava prema neidentifikovanom objektu u potrazi za slavom. Avantura počinje ulaskom profesora na Nautilus i tu igrač stupa na scenu.

Prvo što ćete primetiti je milion puta viđen kontrolni interfejs: ranac koji označava vaš inventar i kompjuterčić u kome se nalaze osnovne opcije.





Celu igru ćete posmatrati iz prvog lica, a mogućna je rotacija za 360 stepeni oko svoje ose. Animacija kretanja ne postoji već će se vaš lik automatski pojavljivati na mestu koje ste odabrali. Interakcija s okolinom je urađena kao u ostalim Cryovim avanturama. Kada kursorom pređete preko željenog predmeta, on će promeniti oblik u zavisnosti od radnje. Isto tako ćete upotrebljavati i kombinovati razne predmete.

Prostorije u kojima se odvija radnja dosta su mračne pa neće biti retkost da neke predmete tražite i po nekoliko minuta. Ovo će veoma uticati na atmosferu u igri koja je blago rečeno monotona. Zadaci u igri nisu preterano teški ali će vam za njihovo rešavanje biti potrebno malo više strpljenja i naprezanja očiju zbog već pomenute smanjene vidljivosti.

Sada dolazimo do najgnusnijeg dela igre - grafike. Jednom rečju, ona je loša. Gotovo potpuni mrak, neprecizan crtež i katastrofalne teksture vode samo u jednom pravcu, u totalni ambis. Zvuk je malo bolji, ali ni on ne zaslužuje neku veću pažnju.

Da je grafički aspekt malo bolji, The Secret of the Nautilus možda bi i imao prolaz kod nekih zagriženih avanturista, ali ovako, veoma brzo će pasti u večni zaborav. ■

IGROMER

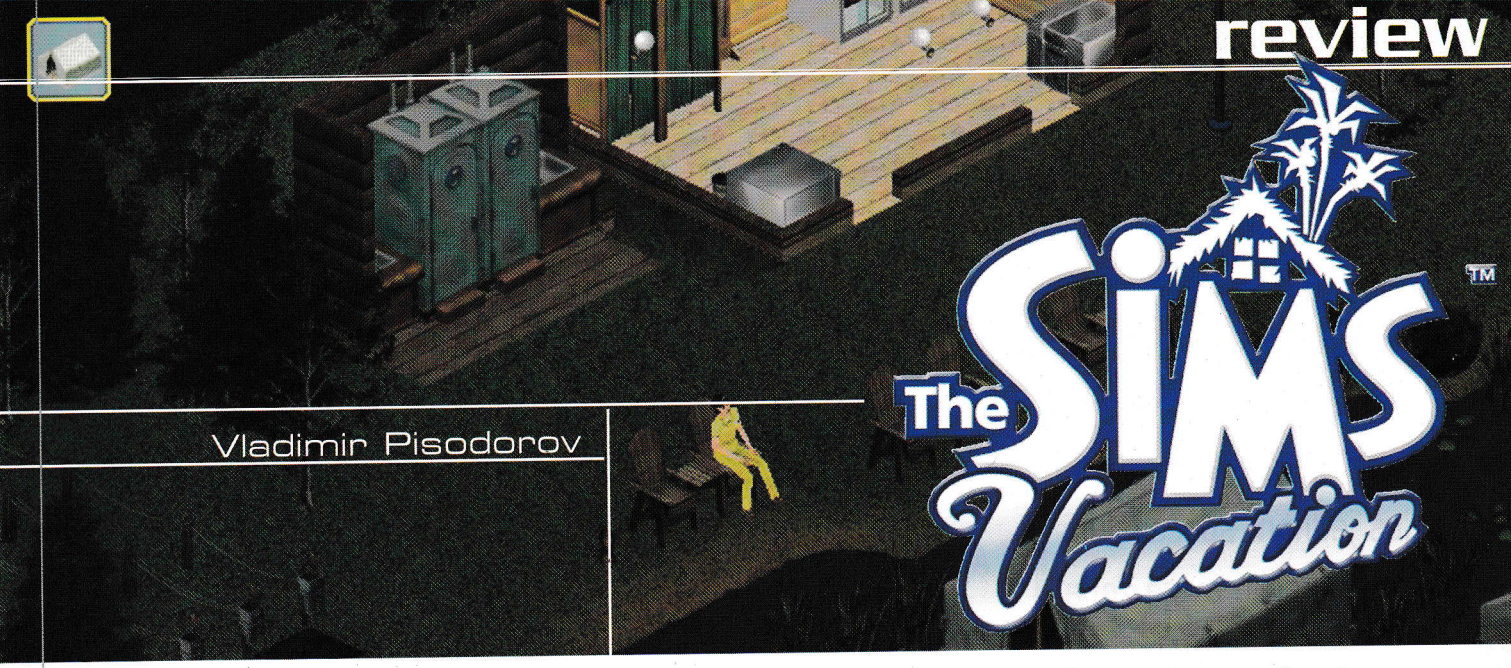
GRAFIKA	56%
ZVUK	64%
IGRIVOST	69%
ideja	
grafika, izvedba...	**66%**

PROBAJTE I...

ostala Cryova ostvarenja

INFO

žanr	avantura
proizvođač/izdavač	Empire/Sega
minimum	PII 233 Mhz, 64 MB Ram
preporučujemo	PII 450 Mhz, 128 MB Ram
broj CDova	1



The Sims Vacation

Vladimir Pisodorov

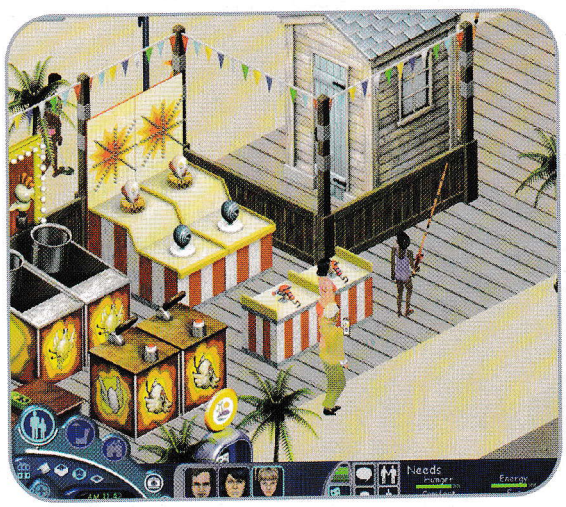
Kada se pre dve godine na tržištu softvera pojavio The Sims, retko ko je mogao da predvidi njegov toliki uspeh i popularnost među igračkom populacijom. Ova konstatacija pogotovu dobija na težini kada se na umu ima činjenica da u domenu upravljačkih simulacija vlada oštra konkurencija (svedoci smo da se gotovo svakog meseca pojavi bar tri - četiri naslova sa rečima Manager ili Tycoon u nazivu). Ipak, to kao da uopšte nije uticalo na rejting Simića koji ovoga puta dobijaju i četvrti zvanični expansion pack, po imenu Vacation (pre toga su izašli: Livin' Large, House Party i Hot Date).

Da, ključne reči su expansion pack, što znači da se u konceptualnom pogledu nije mnogo napredovalo (čitaj: nimalo) i da je pred nama još jedan dodatak bez koga se u principu moglo. Jednom rečju, Simići su dobili mogućnost, onako porodično, da odu na odmor na snegom pokrivenu planinu, u uvek opasnu i mračnu šumu ili na suncem obasjanu peščanu plažu. Aktivnosti kojima se tamo mogu baviti su raznolike, a samo ćemo pomenuti: igranje, odbojku na pesku, izradu peščanih zamkova, pecanje, gađanje strelama, grudvanje, snowboarding, pravljenje sneška, igranje video igara u fliperanama, učestvovanje u traženju zakopanog blaga... Pored toga, veoma je važno sa svakog odmora poneti kući poneki suvenir i smestiti ga u za to predodređenu vitrinu, nakon čega porodica može da im se divi i sa setom seća lepih zajednički provedenih dana. Isto tako suveniri mogu da posluže i kao svojevrsni trofeji koji će se pokazivati komšijama, unapređujući tako odnose s njima i otvarajući nove teme za razgovor. Dok su na odmoru, Simići mogu da spavaju u hotelu, iznajmljenom šatoru ili čak iglou što predstavlja posebnu zanimljivost. Takođe, zanimljivo je pomenuti brojku od 125 novih objekata s kojima se može stupiti u interakciju i nekoliko novih NPC-ova. Komandni interfejs je ostao potpuno isti (kao i AI Simića), pa će se neretko dešavati da isti ne izvrše komande na vreme (ili čak uopšte), ne odaberu pravi put do željene destinacije ili se zaglave na vaše opšte zaprepašćenje.

S tehničke strane teško možemo reći da su programeri napredovali u rešenjima ili da su uneli neke novine. Prepoznatljiva 2D grafika je još uvek prisutna, a situaciju izvlače lepa dizajnerska rešenja svih odmarališta po kojima ćete vršljati. Bilo da su to peščane plaže, jezerca za pecanje, mistični igloi, šarene vašarske tezge ili robom načičkane prodavnice, mora se priznati da predstavljaju sam vrh 2D grafike, te da se bolje nije moglo. Muzička podloga je sjajna i u potpunosti odgovara ambijentu u kome se igra odvija (ima tu rege numera a bogami i jodlovanja). Isto se može reći i za zvučne efekte, mada je njihov kvalitet ionako već bio poznat svima koji su igrali originalnu igru.

Možda je pomalo razočaravajuće to što se u Maxisu odnosno EA Gamesu još uvek nisu odlučili na kvalitativni skok sa verzije "jedan" na verziju "dva". Ovako, stiče se utisak da se još uvek pokušava (i uspeva) sa izvlačenjem dodatnih para od kupaca korišćenjem stare ideje i oprobanog principa izrade (tim koji dobija se ne menja). Dokaz za to je i ovaj expansion pack kojim se originalna igra nesumnjivo poboljšala i osvežila novim sadržajem, ali je to daleko od onoga što smo očekivali. Svim ljubiteljima The Sims serijala toplo preporučujemo Vacation, jer će njime cela priča biti zaokružena i ubedljivija. Onima koji još nisu probali da upravljaju virtualnom porodicom možda će ovaj disk biti odlična odskočna daska.

Što se hardverske zahtevnosti tiče, važno je napomenuti da smo primetili malo duže učitavanje nego što je to bilo pre instalacije Vacationa (ali to je i sasvim normalno s obzirom na dodatnu količinu podataka koja se pojavila). S druge strane, skrol ekrana je bio podjednako spor kako na TNT tako i na GeForce 2 kartama. Na kraju - samo još podatak da će vam za instalaciju Vacationa biti potreban i originalni The Sims (preporučljivo je, ne i obavezno, imati instalirane i prethodne expansion packove), nakon čega nije potrebno ni jedan CD držati u CD-ROM uređaju. ■



IGROMER

GRAFIKA	85%
ZVUK	85%
IGRIVOST	85%

125 novih objekata

Skrolovanje ekrana

85%

PROBAJTE I...

hmmm, pravi odlazak na zimovanje ili letovanje s porodicom :-)

INFO

žanr	Upravljačka simulacija
proizvođač / izdavač	Maxis / EA Games
minimum	P II 300 MHz, 64 MB RAM, 3D
preporučujemo	P III 700 MHz, 128 MB RAM, 3D 32 MB
broj CDova	1

Strahinja Brajović

Jerusalem

Adrian Blake, glavni junak poznate istoimene trilogije, drugi put je stigao do nas, još jednom spasavajući inkarnaciju svoje žene Sofije. Posle Pompeje, sudbina ga šalje u sveti grad, Jerusalim.

A kako je sve počelo?

Škotski geolog, sportista i istraživač, Adrian Blake, po povratku s jedne od svojih ekspedicija saznaje da je njegova supruga Sofija nestala. Da bi vratio Sofiju, on mora da se vrati kroz vreme i spase njene tri inkarnacije. Prvo putovanje vraća Adriana u Pompeju 20. avgusta 79. godine nove ere, četiri dana pre nego što će erupcija Vezuva prekriti ceo grad. Toliko je vremena i imao da pronađe i spase prvu od tri inkarnacije. Posle uspešnog spasavanja, on nastavlja dalje, u još jednu avanturu. Ovog puta se vraća u Jerusalim gde još jednom mora da spasi Sofiju ne bi li je konačno vratio nazad. On se ponovo vraća kroz vreme i budi se u oazi u pustinji nedaleko od već puno puta pomenutog grada (ne, neću reći kojeg) i pokušava da nađe bilo šta što bi mu bilo od koristi. Nailazi na čoveka koji panično beži od napadača koji su mu ubili pratnju, a isto nameravaju da urade i s njim. Adrian mu pomaže i, pošto su oterali napadače, čovek se upoznaje s našim glavnim junakom i saznajemo da se zove Ozmir i da se uputio u Jerusalim. Adrian postaje njegov savetnik i sekretar i zajedno s njim kreće na put, otpočinjući novu avanturu.

A šta je ovo u stvari?

Ovo je nastavak trilogije o Adrianu Blakeu, nastavak igračima veoma poznate avanture. Reč je o igri Pompei koja je kod avanturista veoma dobro prihvaćena ne toliko zbog svog izgleda ili izvedbe već zbog jedinstveno zanimljive priče koja je dugo zaokupljala mozgove svih ljubitelja avantura. Ima još nešto veoma važno vezano za ovo ostvarenje: ono je spoj igre i enciklopedije jer se na disku, pored pomenute avanture, nalazi i mala enciklopedija religije i religijskih pojmova koja obuhvata mnoštvo informacija o tri najpoznatije religije, hrišćanskoj, jevrejskoj i muslimanskoj. Ali, o enciklopediji nešto kasnije - sada bih da se vratim na igru.

U igri imate rotirajući pogled od 360 stepeni i mišem se krećete klikćući u željenom pravcu što je uobičajeno za ovakav tip igara. Kroz igru ćete takođe imati priliku da mnogo naučite o religiji, kako kroz logičke probleme tako i kroz dijaloge s mudracima koji će vam otkrivati velike istine i prenositi svoje svetle misli. Naime, celu igru prožima poruka da su sve tri religije u stvari jedna, samo tumačena na različite načine. I pored toga što igra sadrži i obrazovne elemente, ona je zaista zanimljiva i na momente će vas priča potpuno poneti u rešavanje misterija i zagonetki koje će se neprekidno redati pred vama. Jedini ključ uspeha u rešavanju logičkih problema jeste konsultovanje svetih knjiga svake od religija koje se kroz igru pojavljuju. To su, za one neupućene, Tora, sveta jevrejska knjiga, muslimanski Kuran i, naravno, Biblija (pogodite čija), ali ne brinite, nećete morati da nabavljate ove knjige, one su takođe uključene u igru koja će vam neprestalno davati citate i odlomke iz njih.

Pa ovo u stvari uopšte nije loše...

IGROMER

GRAFIKA	80%
ZVUK	92%
IGRIVOST	85%

Spoj poučnosti i dobre priče

Malo toga, animirane sekvence

85%

PROBAJTE I...

Pompei

INFO

žanr	Avantura
proizvodjač/izdavač	Cryo Interactive
minimum	PII 266 64 ram
preporučujemo	PIII 366 128 3d
broj CDova	2

review

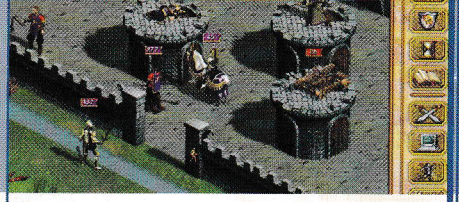
Igra izgleda sasvim pristojno, grafika je dosta dobra i detaljna, lokacije na kojima se igra odvija su odlično predstavljene i pravo je uživanje odmarati pogled u daljinama pustinje ili lutati starom jerusalimskom palatom. Animirane sekvence su nešto lošije i možda se tu može uputiti zamerka dizajnerima, ali sve ostalo je dosta dobro, od modela samih aktera pa do građevina i pejzaža. Kompletan utisak o grafici poboljšavaju odlične i veoma detaljne teksture koje vas samo još više uvlače u Adrianov svet. Što se zvuka tiče, igru prate zaista sjajne muzičke teme u orijentalnom stilu, a sinhronizacija dijaloga je takođe odlična - glumci koji pričaju s pravim arapskim naglaskom i koji se unose u uloge potpuno verodostojno samo još više pospešuju atmosferu igre.

Enciklopedija

Već sam pomenuo da u okviru menija u igri postoji prava enciklopedija religijskih pojmova. Sve što ste ikada želeli da saznate o nekoj od pomenutih religija naći ćete ovde zajedno sa velikim brojem slika, od freski i predmeta pa do starih zapisa i drevnih mapa. Na raspolaganju vam je posebna priča o svakoj od religija kao i indeks pojmova koji vam daje veoma detaljno objašnjenje svakog bitnijeg religijskog pojma. Od zanimljivosti koje ovde možete naći izdvojiću drevne kalendare koji govore o početku brojanja vremena. Naša nulta godina je za jevreje 3084. Pored ovoga, ovde se može naći još štošta zanimljivo. Verujte mi, ova enciklopedija zaslužuje vašu pažnju.

Sve u svemu...

Adrian je ponovo stigao i traži od nas da mu još jednom pomognemo da vrati svoju voljenu. Kako da ga odbijemo? Sve u svemu, ovo je jedna odlična igra koja će avanturistima prijati kao božiji dar. Ako sebe ubrajate u iste, trebalo bi da ste već na pola puta do CD kluba. Ako i niste do sada imali prilike da noći provodite uz ovakve igre, za sve postoji prvi put, a ja vam savetujem da nikako ne propustite da krenete stazama drevnih legendi, ka svetom gradu Jerusalimu. ■



Željko Nešić

Heroes of Might and Magic IV

Kao reka bejaše red ljudi koji
čekaše Heroje.
Dva leta se ohladiše, treće poče
da dobija žute boje,
Kad, kao grom sivi, sred učenika
drugih,
Novi Svet poče da živi, to su oni,
i niko sem njih!
HEROJI! HEROJI! Heroji!
Uzbuđeno povikaše drugovi moji!

Dobro, većina nas je pregrmela činjenicu da je u grad stigla četvorka. Ne znam kako da vam kažem, ali postoje ljudi kojima se ta činjenica nije svidela. Kao prvo, moja malenkost, jer sama činjenica da su mi tu Heroji izaziva neko komešanje u meni, koje kasnije može da dovede do izbacivanja iz škole zbog previše izostanka ili čak do pada godine. Ni jedno ni drugo nije dobro, ali šta ću, ja moram, ja sam zavisnik. No, nisam ja u pitanju, postoje ljudi kojima se Heroji IV zaista ne sviđaju (majke mi). U čemu je stvar? NewWorld Computing (firma koja je proizvodila i proizvodi Heroje) je stvarno zavrnula rukave i svojski odradila posao. Unela je mnogo toga novog i izmenila nešto starog, tako da je sada sve mnogo bolje. Eh, sada, postoji jedna rasa na brdovitom Balkanu koju zovu Srbi i koja se klanja "ortodoksnoj religiji". Kao prvo, prosečni Srbin je navikao da krade i da bude kraden. Očekivao je da će se u novim Herojima izmeniti samo meni, nekoliko jedinica i - kraj. Cela nova igra je u stvari novi mod od 20 mega. E pa nije tako. Ovde se STVARNO nešto promenilo (ako se strpite, možda i saznate šta). No, našem Srbi ne prija. Kako to? I pošto je ovaj ortodoksni Srba shvatio da je to nešto komplikovano, odlučio je da je ocrni. Da, Srbi imaju još jednu čudnu naviku, a to je da tuđa mišljenja prate kao ovce pastira. Pošto Srba II nije igrao HoMM 4, pitao je Srbu I, a ovaj mu je pun samopouzdanja izneo svoje uverenje da su novi Heroji vredni dva eksera i šrafa u pokvarenom paradajzu. Srba II je to proširio dalje... No, Srba II je IPAK odlučio da vidi kakvi su Heroji. Naravno, odmah je počeo sa stavom: "Daj da vidim kakav je ovo krš?", ali Heroji su poganiji i od antraksa pred ventilatorom, zaraze čoveka vrlo lako. Posle tri dana nespavanja, Srba II izlazi iz sobe, istrčava na svetlost dana i viče: "NEEE, OPET SAM POČEO!!! "

Čemu ovoliki uvod? Pa, na domaćim forumima su se pojavile neke Srbe I, a nedugo zatim i Srbe II. OK, recimo da ja nisam niko i ništa, recimo da ne pišem za taj Gamer koji držite u rukama, već da sam neko levi. Tako ja, levak, odem na Net i na www.google.com ukucam Heroes of Might and Magic review, prelistam nekoliko strana i svugde vidim jako slične ocene, od A+ do 99%. Mislim da bi se neko zapitao ko je ovde lud, ja ili ostatak sveta? Svestan sam da će ovo sa Srbom izazvati lavinu reakcija, ali mislim da je to ipak samo grublji način da ukažem i na "drugu" struju koja postoji kod nas, a sada - MOJ review (moj, što znači objektivan)! :)

The GaMe® IGROMER

GRAFIKA	91%
ZVUK	95%
IGRIVOST	91%

+ zarazno kao najgori virus
- poneki detalj ume da zasmeta, posebno animacija jedinica

93%

PROBAJTE I...

HoMM 1/2/3, Disciples 1/2, Etherlords...

INFO

žanr	Turn-Based strategija
proizvođač/izdavač	NewWorldComputing / 3DO
minimum	PII 300 MHz, 64 MB RAM
preporučujemo	PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 3D
broj CDova	2

review

During the War...

Na samom početku igre priča je mnogo otrcana, ali, pazi sad. Napokon su se srela dva heroja koja nose Sword of Frost i Armagedon's Blade i, kada su se dva sečiva sastavila, došlo je do velike kataklizme i narod je primoran da prebegne kroz portale u drugi svet i da počne život ispočetka. Bezveze, kažem vam ja. Onih 500 godina istorije starih Heroja je obrisano jednom standardno traljavo odrađenom animacijom NWC-a. Ali ipak, u kampanjama je situacija obrnuta. Istini za volju, kampanje su potpuno nezavisne jedna od druge i nijedna se ne vezuje za opstanak sveta i takve trice. Sve su smeštene u neki svoj svet, priča se spustila na samog heroja i njegove misli, što se meni više sviđa od onih megalomanskih bitaka iz trojke. Da stvar bude lepša, same priče su fenomenalne, likovi imaju svoj karakter i dušu. Uzmimo za primer kampanju s druidom. Kampanja se zove Lovers i sve se vrti oko strasti dvoje vilovnjaka. Jedino što ih deli jeste klasna razlika. On služi kod njenog oca koji, iako priznaje njihovu ljubav, ne može da mu da njenu ruku jer bi on time izgubio poštovanje i položaj trgovca. Zato im je dopustio da budu zajedno, ali u tajnosti. Jednom prilikom su on, ona i njen otac krenuli na put preko mora. Kako dugo nisu bili sami, on je jedne večeri na otvorenom moru uspavao kormilara broda i tako obezbedio palubu samo za njih dvoje. No, kako to obično biva, naleteli su na gusare koji su ih napali i, dok se njen otac s ostatkom posade borio da odbrani brod, njih dvoje su pobegli na obalu. No, umesto da budu srećni "ever after", njega grize savest jer se ovo sve desilo zbog njegove brljivosti, a nju brine da li joj je otac živ. Da se ne zalećem... Sada bih mogao da vam ispričam jednu tako zanimljivu priču, ali ipak sam ja poparica-dobrica te ću vas pustiti da sami uživate, s napomenom da čitate dijaloge koji su izuzetno lepo napisani. Narator se čas obraća u trećem licu, čas u prvom, tako da imate osećaj kao da ste na jednom FRP sessionu, a ne ispred monitora. Pored tih šest predivnih kampanja, za svaki alajment po jedna, postoji i dvadesetak scenarija koji su prava uživancija za igranje. Oduševila me je činjenica da postoji i scenario s tematikom legende o Beowolfu (pakleno težak, ako mogu primetiti). Materijala za igranje stvarno ima... ako ništa drugo, onda sedite za editor kampanja i napravite scenario ili kampanju po svom ukusu. O kvalitetu editora govori i činjenica da su ga koristili i autori za pravljenje kampanja u igri. Uživajte, pravite!

Ranko Trifković o Herojima IV:

Najbolja igra u poslednje vreme! Nešto neverovatno! Ja sam oduševljen tim spojem starog i novog koji će da prija i početnicima i starim fanovima Heroja! Veoma lepo balansirano i veoma izazovno! Najviše volim muziku i lepe portrete likova, kao i detaljan sistem skilova! Obavezno igrati! Idem sad da organizujem miting podrške 3DO-u!!! Woo hoo!

Hmm, da...

Verujem da je procenat onih koji ne znaju šta su i kako se igraju Heroes of Might and Magic mali. No ipak, ne treba ih kriviti i kuditi već podučiti. HoMM je turn-based strategija koja je smeštena u svet epske fantastike (zmajevi, orci, vilovnjaci, undeadi). Osnova cele igre su heroji koji vode vojsku, bacaju spellove, igraju pipirevku (dobro ovo poslednje ne). Tu su i gradovi u kojima kupujete vojsku (prethodno sagradite odgovarajuće zgrade), a na mapi postoje i razni artefakti koje sakupljate radi jačanja armije ili ispunjenja raznih questova. Tu su i razni resursi, oko kojih se obično i vode najkrvavije bitke (In America you first get the drinks, then the power and women - Al Kapone, 1923). To je sve što treba da znate za početak jer u četvorci postoji tutorijal koji vrlo lepo objašnjava stvari (mada je poznato da Heroje mogu da igraju i deca od 6 godina). Ah, još jedna stvar, igru igrajte jedino ako nemate planove za sledećih četiri-pet sati jer je igra prokleto zarazna.

Stvari se menjaju

Sistem skilova je unapređen. I dalje posle novog nivoa heroju možete da dodelite jedan od ponuđena tri skila. Skilovi iste "škole" su zavisni jedan od drugog, što znači da ne možete unaprediti Grandmaster Necromancy ako nemate ni Expert Demonology. Da, svaki skil sada ima pet nivoa upgradeovanja (Basic, Advanced, Expert, Master, Grandmaster) što u vezi s onim o uzajamnom razvijanju znači da treba da pažljivo planirate heroje. E sada, postoji jedna forica. Na primer, vi želite da imate heroja paladina, a imate heroja sa znanjem osnovnih Life magija. Da biste dobili paladina, treba da mu još malo razvijate Life i Combat skilove, a posle nekog vremena on će se iz Priesta upgradeovati u Paladina, a ako nastavite da mu razvijate Life, on će postati Crussader i tako dalje... Da li ste skapirali? Vi skilovima određujete klasu, a svaka klasa ima svoje bonuse. Slava 3DO-u jer se napokon setio da ovako nešto uradi. Što se tiče aligmenta, postoje: Life, Order, Nature, Might, Chaos, Death i svaki ima svoj grad. No, pre nego što opišem svaku, predstaviću novine u gradu. Sistem izgradnje je i dalje isti, s jednom

>>>>>>

>>>>>>>

malom izmenom: moraćete da birate između dve vrste jedinica istog nivoa jer, na primer, izgradnja baraka sprečava izgradnju manastira i slično. Ovo praktično znači da vi morate da planirate vojsku i birate da li ćete uzeti vampire ili venom spanowe, jednoroge ili grifone - sve je na vama i vašem konceptu vojske. Naravno, vojska može da vam se sastoji i od samih heroja. Aha, zbunjeni? Da, heroji više nisu samo nepomične figure koje su tu samo da klejmuju rudnike i da žderu artefakte. Oni su sada aktivni učesnici u bitkama, mogu da gađaju, udaraju, bacaju magije, da rade sve što rade i jedinice samo bez umiranja. Kod njih je to malo drugačije (naravno, heroji nisu obična bagra), tako da, ako "utepate" nekog heroja u čistom duelu, od njega će ostati nadgrobni spomenik koji drugi heroj može da pokupi i da ga odnese u grad gde će se ovaj ressurectovati. No, ako on brani grad i vi ga na kraju osvojite, protivnički heroj će završiti u zatvoru u gradu koji ste osvojili (zatvor je građevina koja dolazi gratis sa samim gradom) tako da, ako protivnik ponovo osvoji grad, vraća i heroja. Znači, u vojsci može da bude koliko hoćete heroja, ali i ne mora. Armija može da šeta i bez heroja, ali, naravno, tada prima gadne penale na moral i ne može da osvaja građevine na mapi, ali opet dobijate slot više za jedinice (inače imate 7 slotova), pa vi birajte. Pored zatvora, od novih "ključnih" građevina u gradu zaboravio sam da pomenem karavan. Pomoću njega možete da selite jedinice iz jednog grada u drugi, iz mesta za unajmljivanje na mapi u gradove... Kako? Jednostavno, sistemom kupovine iz fotelje! Prosto odredite šta želite gde da pošaljete i biće vam rečeno za koliko dana stiže narudžbina. Naravno, postoji mogućnost i da put od tačke A do tačke B zakrči protivnik ili wandering guard (neutralna armija). Tada morate sami da odete do tamo i očistite smetnju s puta. Zanimljivo je da je Marketplace sada dostupan bez prethodne izgradnje, mada su i dalje cene razmene bezobrazno velike. Resursi se nisu menjali: zlato, drvo i ugalj kao osnovni, sumpor, kristal, dragulji i živa kao elitni resursi.

If you see a battle Boo, run Boo, run!

Iz bitke je izbačen hex-grid i to je nešto zbog čega se većina igrača buni. To konkretno znači da ne možete tačno odrediti gde vaša jedinica staje. Mislim da su to uradili zbog činjenice da sada svaka jedinica ima dosta abilitija koji su u direktnoj vezi s razdaljinom (na primer, vitezovi zadaju +25% štete protivniku ako se zalete, to jest udarac im je poslednji movement poen), a i zbog toga što sada i u bitkama postoje penali za podlogu koji ne utiču na leteće jedinice. Shvatate kolika je to komplikacija, tako da se u suštini nikada ne zna koliko neko može da se pomeri (trebali bi proračuni i proračuni da se odredi shadow movement). Sada se strelcima damage ne određuje samo kao cela ili slomljena strela, već se, u zavisnosti od prepreka kroz koje treba da prođe hitac, smanjuje za 1/2 ili 1/4 ili 1/8. Promenio se i ugao posmatranja bitke - to nije više pogled sa zapadne tribine, već izometrijski. Sve u svemu, imam osećaj da je NWC ovim radikalnim rezovima hteo da akcenat borbe stavi na strategiju, a ne na stotine zmajeva koji se međusobno besomučno kolju. Ako se neko uplaši i počne da beži, sada možete izabrati quick combat ako želite da uzmete još neki EXP poen. Kompjuter koji u tom slučaju vodi vašu armiju vrlo je pametan tako da će gubici biti minimalni. U suštini, AI protivnika je vrlo dobro balansiran, tako da će razlika između Intermedieta i Easya biti ista kao i između Harda i Advanceda. Naravno, na Hardu ćete biti srećni kao ker kada dobijete Black Dragona jer, pored težine protivnika (i njihove količine), vi počinjete bez imalo resursa tako da je hard stvarno hard.

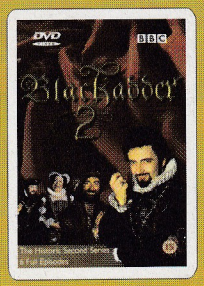
Što je lep ovaj svet...

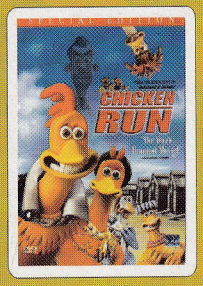
Grafika se popravila (čitaj: je pošarenela) za +1. Ipak, neke stvari su se stvarno poboljšale, na primer, gradovi sada zauzimaju više prostora na mapi, pa su samim tim i detaljniji, s mape možete razlikovati gradove po unapređenosti, jasno se vidi da li neki grad ima citadelu ili ne. Ipak, animacija jedinica nije baš najbolja. Prerenderovani sprajtovi s lošom animacijom... 3DO nije smeo da dopusti da ovo prođe tako traljavo, no, šta ćete, ja ionako nisam nikada video dobru 3DO fmv sekvencu tako da ih ne krivim nešto preterano, jedino im zameram što se barem nisu potrudili da to još malo srede. Zanimljivo, ni sa zvukom nisu baš zablistali, tačnije zvuci su praktično prekopirani iz trojke.

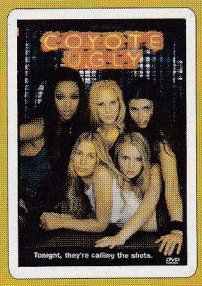
E, muzika je druga priča. Kombinujući brze synth teme iz Heroja III i operske arije iz Heroja II, dobijamo sjajnu promenu atmosfere pri prelasku iz mirnog grada na usplahireno bojno polje. Sjajno, sjajno, divno, bravissimo! Atmosfera je na 110. podeoku. Prosto ostajete bez volje da odete u WC, toliko vas ova igra drži zavarene za stolicu. Sati će vam leteti brzinom svetlosti, organizam NEĆE imati potrebe ni za čim drugim do za Herojima magije i moći 4. Ljudi, igrajte se!

Još samo jedna napomena. Iako igra nije u beta verziji, multiplayer opcija nije podržana do sledećeg patcha. Ipak, hotseat i dalje postoji. Idite na single player, pa na scenario i na details listi chekujte da se vidi koliko je human playera podržano na mapama. I još jednom, ovo je izvanredna igra, a must have za sve generacije igrača. I ako ti se ne svidi, probaj ponovo, obećavam ti da ćeš promeniti mišljenje! ■

XL COMPUTERS GAMES
Mi uvek imamo za Vaš računar najnovije i najbolje IGRE, programe i DIVX filmove
011 PHONE NO. 32 42 898
e-mail:splay@ptt.yu
Budimska 11







NOVE CENE Xwave DVD PLEJERA

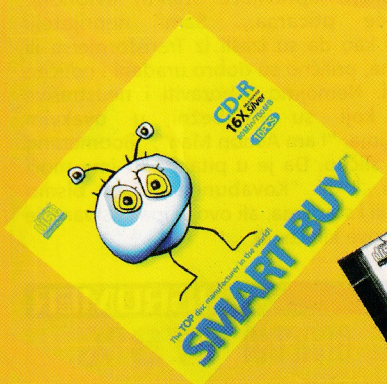
IGRE - PROGRAMI - DivX - DVD

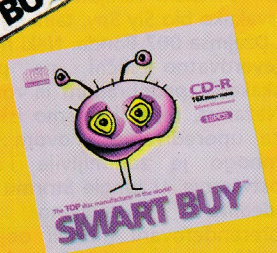
Makedonska 24, tel: 322 40 40

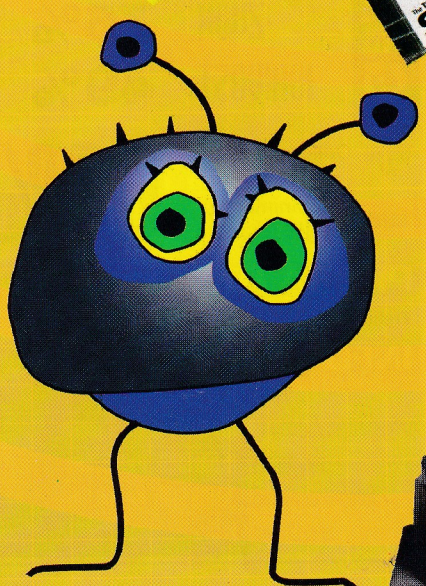
NT SOFT DVD&PC KLUB

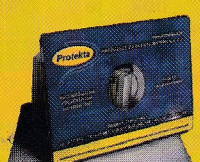
INTERNET - HARDVER - CD MEDIJE

tel: 303 1 303

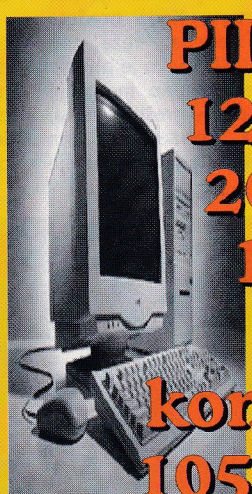








SPECIAL NEW YEAR OFFER

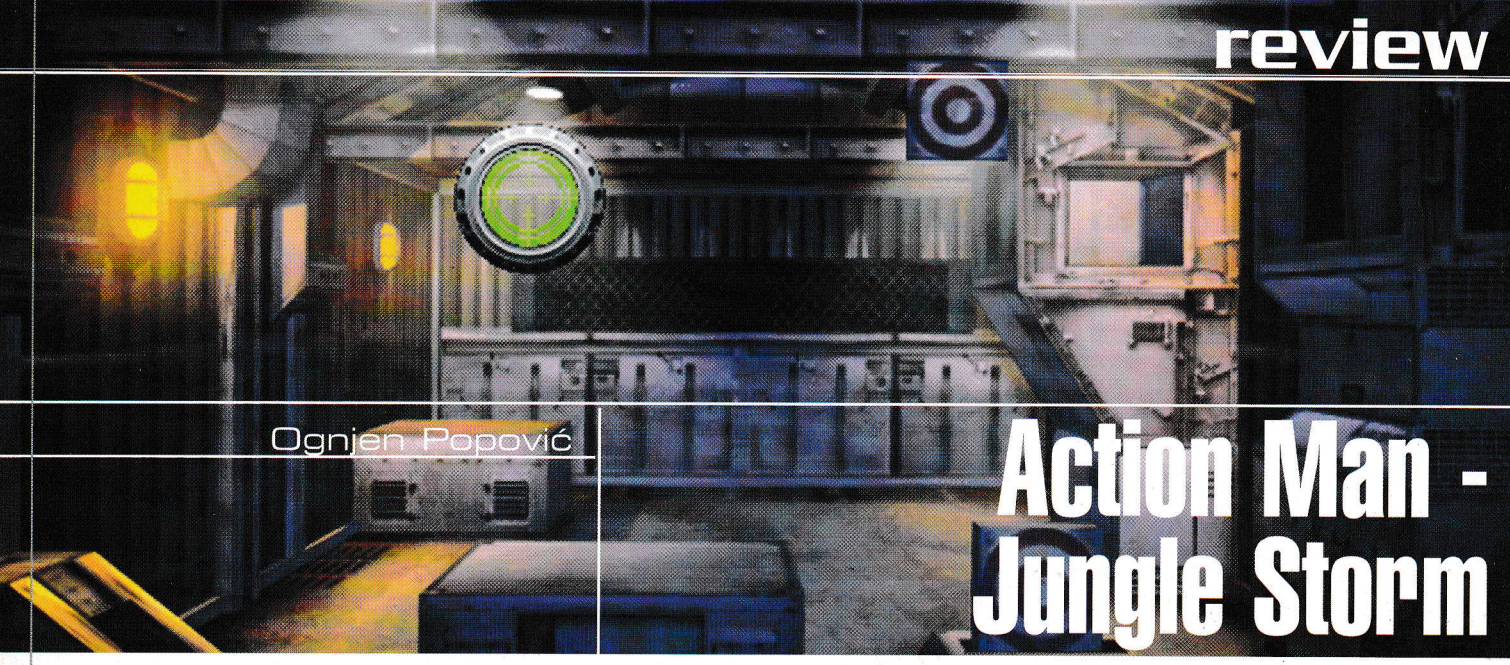


PII 667
128 M
20 G
15"

komplet
1050 DM

The TOP disc manufacturer in the world!

SMART BUY™



Ognjen Popović

Action Man - Jungle Storm

Junaci serija za decu i crtanih filmova se menjaju iz godine u godinu. Od Snorkijevaca, Mastersa , Droida i Evoksa došli smo do Moćnih rendžera, Teletabisa i Ekšn Mena. Da li je dečji program sve gori ili je u pitanju starenje nekadašnjih klinaca, tek meni današnji heroji izgledaju kao bleda senka onih starijih. Jedan od njih je i Action Man koga smo viđali na našoj televiziji, ali i u trafikama. Da, to je upravo onaj crtani u kome se na kraju epizode pojavljuje stvarni Action Man, nabildovani glumac koji uvek ima neki valjan savet za gledaoce.

Sve ono što treba da vas, ili bolje vašeg mlađeg brata, navede da odigrate neku partiju ove igre urađeno je odlično. Proći ćete kroz pregršt pištećih menija, proučavati misteriozno obeležene mape, a pred samu akciju dobijaćete obaveštenja radio vezom.

Igra je klasična arkada koja se zasniva na prelaženju kratkih deonica. Sve celine u igri se sastoje od nekoliko nivoa koji se manje-više ponavljaju u svakom krugu. Kada pređete jednu celinu, dolazi sledeća, teža, ali konceptualno identična prošloj. Iako je princip isti, za svaku pohvalu je potpuno menjanje ambijenta, neprijatelja, a da ne grešimo dušu, ponekad čak i celog nivoa. Prelaženjem celina (i nivoa) stvara se foto-album događaja, tačnije strip čija je prava svrha učitavanje pozicije. Strip doduše možete i odštampati, ali to je jedna od opcija koja dokazuje da je igra pravljena za izrazito mladu populaciju. Svaki nivo je posebna pozicija odnosno "kockica" u stripu. Prvi uvek predstavlja vožnju stelt aviona, drugi iskakanje na mesto događaja, a pohvalno je što postoji veliki zli Boss na kraju svake celine, na poslednjem nivou. U sledećoj celini - ajd, Jovo, nanovo.

Ne pamti se broj arkadnih igara slične tematike s obzirom na to da ih je do sada bio mali milion, od fantastičnih koje se i sada mogu igrati, do očajnih koje niko nije igrao duže od dva dana. Ipak, ako bismo upoređivali Jungle Storm s nekim ranijim ostvarenjem, onda bi to svakako bio Sly Spy, tajni agent na foru Džejmsa 007 Bonda. Neki nivoi su neverovatno slični, na primer, skakanje padobranom ili ronjenje. Nažalost, reper koji smo iskoristili za upoređivanje s ovom igrom mnogo je zanimljivije i bolje ostvarenje. U Jungle Stormu je sve idealno postavljeno (lepi prerenderovani modeli objekata, odlična srazmera igrača s ekranom koja pruža dovoljno prostora za manevrisanje...), ali izvedba jednostavno nije dovoljno zanimljiva. Kao prvo, neprijatelji vas ne mogu ubiti, pa čak i ako ste četvorogodišnjak - igra je jednostavno previše laka. Na svakom koraku se nailazi na obnavljanje energije, dok je izbegavanje ili napucavanje neprijatelja prilično lako, iako za tim nema preterane potrebe. Pa čak i ako poginete, igru uvek možete nastaviti od nivoa na kojem ste stali. Ako vam ipak kretanje po nivou i očekivanje sledećeg predstavlja zanimljivost, kontrola mišem definitivno će vas odvući i ako ste najuporniji čovek na svetu. To se pogotovo odnosi na situaciju u kojoj Action Man trči po nadesno-skrolujućem nivou, kada je izuzetno teško kontrolisati prelazak iz hoda u trk. Nezavisno od same igre, u glavnom meniju postoji opcija kojom odlazite na shooting range, poseban deo u kome je cilj da nišanom pogađate mete koje izviru sa raznih strana.

Još jednom, ova igra je pravljena za one najmlađe koji se tek spremaju da uđu u svet kompjuterskih igara. Njima će, barem neko vreme, igra biti zanimljiva i dovoljno izazovna da steknu koordinaciju i povećaju preciznost u rukovanju mišem. U tome će im pomoći činjenica da Action Man, poput pravog heroja, ima opremu dostojnu jednog Gadget Tycoona. Voziće skejt, upravljaće stealth avionom, naređivaće pticama... Sami neprijatelji izgledaju kao da su izašli iz Transformersa ili Robotecha, prilično su dobro urađeni i odlično animirani. Nemojmo zaboraviti i neustrašive pokliče koji su neizbežni u ovakvim ostvarenjima: "I am Action Man", "Boomerang Power" i slično. Da je u pitanju "U ime moći Grejskala..." ili "Kovabunga", igru bismo preporučili i starijima, ali ovo je ipak ostvarenje za neke nove klince. ■

IGROMER

GRAFIKA	78%
ZVUK	76%
IGRIVOST	49%

68%

Odlično za klince

Loše animacije, previše laka igra

PROBAJTE I...

Prehistorik, Jazz Jackrabbit, Shinobi, Sly Spy

INFO

žanr	Arkada
proizvodjač / izdavač	IG / Hasbro Interactive
minimum	16 MB RAM, P-166 MHz
preporučujemo	32 MB RAM, P-200 Mhz
broj CDova	1

Marko Herman

Hooligans

Tabanje, makljaža, frka, tuča... samo su neke od reči koje mogu jednostavno da opišu igru koja je pred nama. Ipak, zašto ne bismo to učinili i malo komplikovanijim?

Iz dalekoistočnog studija Ace Platinous Family stiže nam zanimljivo ostvarenje, kratkog i jasnog naziva Hooligans. I dok će vam svima najpre misli odlutati ka nedavno objavljenoj, istoimenoj igri koja se bavila strateškim navikama navijačkih grupacija, odmah da vam kažem da se zaustavite. Ovi huligani nemaju veze s navijačima. Pre bi se moglo reći da su pokupljeni sa svih strana i iz najmračnijih uglova umova kreatora ovog ostvarenja.

Krajnje jednostavan osnovni meni omogućiće vam da odmah uskočite u akciju. Potrebno je samo da odaberete ličnost koja vas najbolje reprezentuje. Nakon toga za vas samo postoji miš i možda po neki taster. Kao što se da primetiti sa sličica, pogled je izometrijski. Grafika je privlačna, ali urađena u dosta niskoj rezoluciji (640x480) i vrlo nepregledna zbog svoje detaljnosti.

Svojim tabadžijom upravljate isključivo mišem. Levim tasterom udarate protivnika ili birate oružje, a desnim klikćete po ekranu gde želite da se pomerite. Doduše, osim miša, "provalio" sam da strelica nagore čini da vaš momčić skače. Oružje ćete moći da pokupite ili na samom borilištu ili da ga između borbi kupite. To možete činiti i sa dodacima koji vam vraćaju oduzetu energiju (hamburgeri, na primer). Dok tabate protivnika, njemu će ispadati novac koji će pripasti vama. Nakon prelaska svakog nivoa, videćete i šifru za njega koju ne morate zapisivati jer računar sve pamti, pa ćete po sledećem startovanju samo nastaviti.

Likovi su raznovrsni. Idu od tipičnog crnog dilera, preko debelog klovna, nekog mamutskog kauboja, pa čak do bundevoglavog ili simpatične bakice koja je žilava k'o đavo. Tokom vremena protivnici koji dolaze su sve teži, imaju na raspolaganju veći asortiman oružja i koriste ga nemilice. Tako vam je taktika da nabavite i vi što više oružja, ali i raznih energetskih dodataka.

Hooligans, iako tabačka igra, najviše podseća na ostvarenja kao što je Get the Bunny i slična koja su zamišljena nepretenciozno, čisto za razbibrigu u toku nekoliko minuta ili časova. Zato je i preporučujem svima koji ne pate od glamuroznosti i intelektualne zahtevnosti igara koje nabavljaju. ■

The GaMe® IGROMER

GRAFIKA	75%
ZVUK	67%
IGRIVOST	77%

70%

Nije komplikovana, zarazna je

Posle više protivnika postaje monotona

PROBAJTE I...

Get the Bunny

INFO

žanr	Tabačina
proizvodjač/izdavač	Ace Platinous Family
minimum	PII 300, 64 MB, 3D
preporučujemo	PIII 600, 128 MB, 3D 32 MB
broj CDova	1

Ognjen Popović

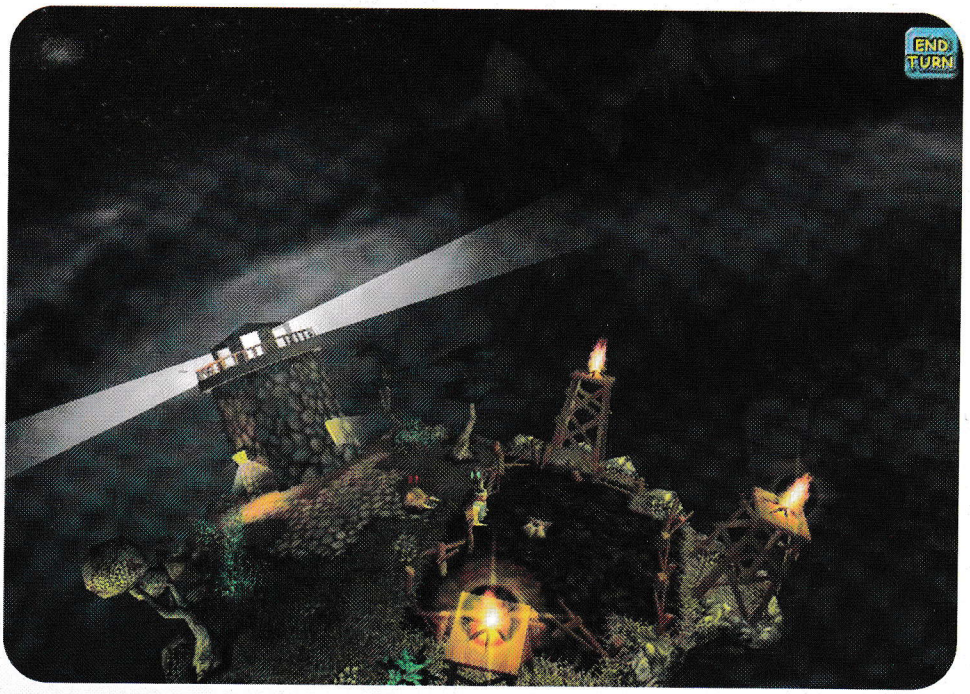
End of Twilight

He-he! Slatko. Uobraženi tvrdoglavi viking u potrazi za izgubljenim štitom. Ne, to nije sve, čak ni uvodna špica ne prikazuje radnju u celini, pa da "tako idemo redom"...

End of Twilight nas uvodi u svet ljudi i mitoloških bića koji zajedno žive na nebeskim ostrvima. Kada ne grade nove domove ili obrađuju farme, slobodno vreme provode posećujući jedni druge, a veselju obično dodaju nekoliko rundi piva. Čovek bi rekao da su se lepo slagali... Međutim, zli bogovi kuju plan da pobegnu iz Valhalle. Gramzivost i mržnja dovode do njenog raspada i ogromnog razaranja. Prostorom plutaju komadići nekadašnjih ostrva. Između ostalih, u taj urnebes su upletena i tri glavna junaka naše priče, totalno različitih karaktera, koji će u svom pohodu prolaziti kroz razne dogodovštine, uključujući i prolazak kroz Elementalne kapije. Jedan od njih je Erik, junak s kojim započinjemo igru, koji kreće u potragu za izgubljenim štitom.

Ovo ostvarenje je najbolje definisati kao poteznu igru kratke forme, s ekstremnim akcentom na strategiji. Naime, priča prati naše junake kroz nivoe. Nivoi uglavnom ne obuhvataju veliku teritoriju, štaviše, sve se dešava na prilično malim plutajućim ostacima ostrva. A ostrvo koje lebdi u vazduhu (a la Kliv Bejkers Andajing)) i neobična životna sredina dovoljni su za dobru vanvremensku atmosferu. Taktika se ogleda u poteznom izvođenju. Iako su mape male, samo jedan pogrešan izbor rastojanja koje ćete preći i mesta na kojem ćete se zaustaviti može uticati na razvoj akcije i gubitak života. Na ovaj način je osiguran veliki broj ponavljanja istog nivoa, tako da cifra od preko deset istih i nije tako mala. Tako će vam ama baš svako ostrvce ostati u pamćenju, a sigurno i taktika kojom ste ga prešli (što je jedna od odlika kvalitetnih igara).

Zašto je End of Twilight zanimljiv? Jedan od razloga je i to što priča lepo napreduje kroz nivoe, a ovi su idejno i taktički potpuno različiti jedan od drugog. Tome doprinosi uvođenje mnogobrojnih noviteta na svakom nivou, koji ga čine zanimljivijim od prethodnog, a opet ne tako teškim za savlađivanje jer ste do sada sigurno postali specijalista za prethodno uvedene specifičnosti. Taktička strana se ogleda u inteligentnom korišćenju svih raspoloživih načina za prelaženje igre. Tu se misli na koordinaciju kretanja vaših likova, iskorišćavanje terena i objekata na mapi, kao i na pravovremeni napad na protivnika. Npr. štit koji dobijate na četvrtom nivou pravi lučnu putanju,



review

The GaMe®

IGROMER	
GRAFIKA	80%
ZVUK	79%
IGRIVOST	80%
	82%

Grafički prikaz scene, inovativna rešenja

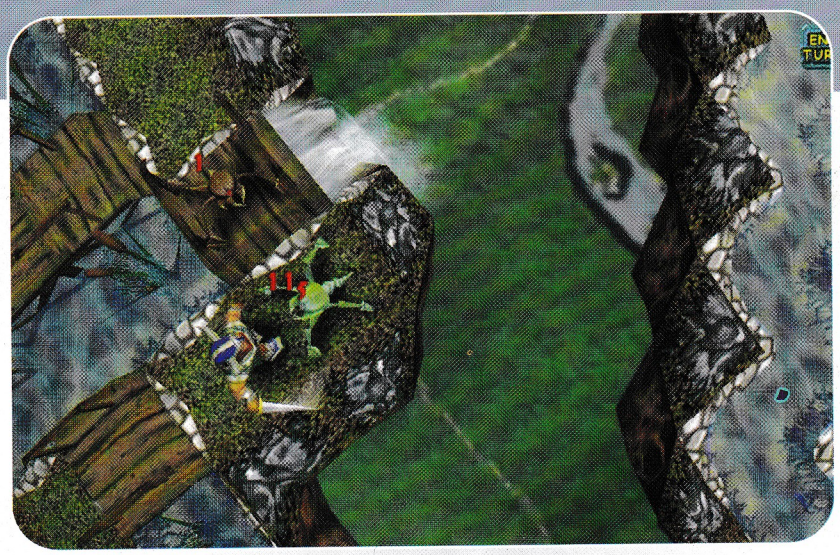
Modeli likova (izuzev simpatičnih prasića)

PROBAJTE I...

Populous 3

INFO

žanr	Potezna strategija
proizvođač/izdavač	New Media Generation
minimum	PII 300MHz, 64MB, 3D
preporučujemo	PIII 600MHz, 128MB, 3D 32MB
broj CDova	1



ali troši dva "udarca", tako da morate propustiti dva kruga ako ga želite ponovo upotrebiti (za razliku od mača koji troši jedan udarac). Primera radi, jedan lik je najbolje žrtvovati zarad raspoređivanja neprijatelja na način na koji će u sledećem potezu žrtvovani lik pobeći, a iskorišćenu rupu iskoristiti drugi lik i pomoću štita pokositi sve protivnike. Pomenimo još i drveće koje možete iskoristiti za lečenje, ali morate voditi računa zato što ono ima domet svakog okolnog polja, a ne pravi razliku između prijatelja i neprijatelja. Zatim, Erikov mač u vodi postaje duplo jači, ali jedan krug proveden u vodi bez napada rezultuje zaleđivanjem i otežanim kretanjem. Kao što smo rekli, na svakom nivou se pojavljuje neka od ovih taktičkih sitnica koje igranje čine lepšim, dužim i nadasve težim.

Upravljački interfejs je jako dobar, jednom kada se uz nešto teškoća na njega naviknete. Pokretanje i zum kamere se kontrolišu pomoću tastature kao i signal da ste završili sa svojim potezom (kursorske strelice, "+" i "-", "Enter"), dok se selektovanje lika i izvršavanje akcija izvodi preko miša. U vezi s tim, klikom na desno dugme menja se mod iz kretnje u akciju i obrnuto. Korisno je da na isti način selektujete i neprijatelje, pa iako niste u prilici da ih kontrolišete, možete pogledati njihov radijus kretanja i napada. Ovo je naročito korisno na neugodno nameštenom zemljištu kada nije lako u glavi teren podeliti na sva moguća "polja". Za veću preglednost koristite i taster "space" pomoću kojeg se kamera postavlja normalno na površinu i daje sliku iz ptičje perspektive.

Grafika u igri, pogotovo na njenom početku kada je zum prilično intenzivan, izgleda neuobičajeno loše. Nesrazmerno mali vikinzi ostavljaju utisak neuspele karikature, a zbog malog broja poligona nalikuju paru ofarbanih betonskih blokova. Srećom, već na prvom nivou shvatamo da se fenomenalno uklapaju sa okolinom, a čim kameru malčice udaljimo od zemlje, postajemo zadivljeni neobičnom geometrijom i načinom na koji je scena postavljena pred igrača. Zamislite sferu na koju je zalepljen teren i kameru koja se jako brzo može kretati po njoj. Tako nastaje efekat konstantnog uzvišenja, pa sa horizonta stalno izviru udaljeni objekti. Pored mini-dokaza da je zemlja zaista okrugla, ovakav način izvođenja nije uobičajen (Populous 3) i predstavlja pravu vizuelnu injekciju. Zato ćete često nivo najpre nekoliko puta obleteti kamerom, a tek onda krenuti s igrom. Zapamtite naše reči!

Nekoliko zamerki se može uputiti na nemogućnost prekidanja in-game animacija, što pri čestom ponavljanju nivoa postaje krajnje neprihvatljivo. Nekoga će možda težina naterati da odustane od daljeg igranja. Ipak, End of Twilight će sigurno razviti vaše strateške sposobnosti zato što ne spada u kategoriju onih igara u kojima na neki način možete jednostavno preleteti deo akcije i nastaviti dalje. Ne, ovde se morate pomučiti, a pošto su nivoi ipak relativno kratki, budite uporni i verujte da će se isplatiti. Još ako volite mitska stvorenja, ubacivanje sporednih karaktera u okrilje priče, različita oružja... ■

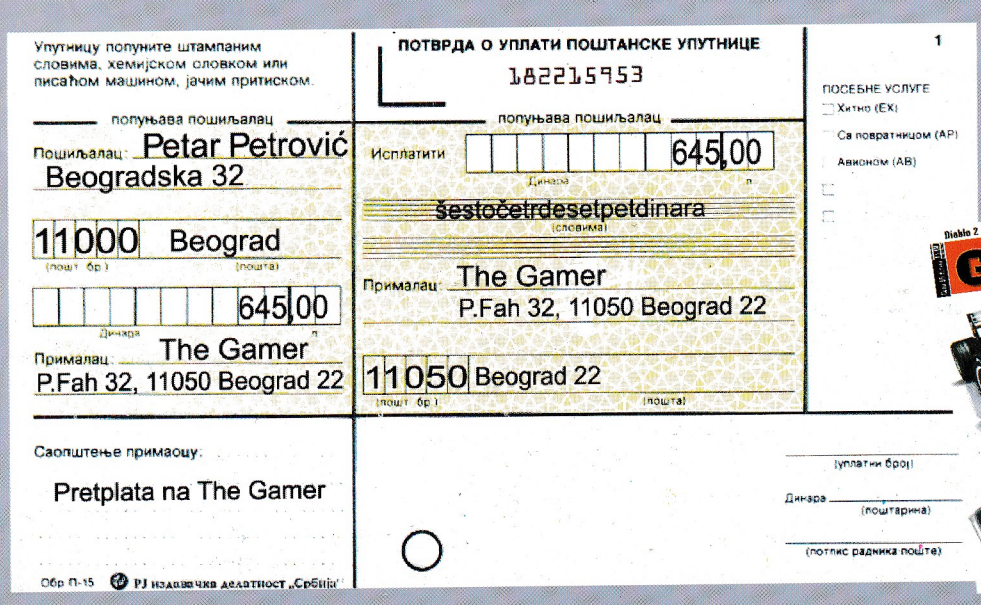
Želiš THe GaMe® svakog meseca u svom poštanskom sandučetu?

Jedini siguran način da dođete do svog primerka ovog jedinstvenog časopisa je putem pretplate. Sve što vam je potrebno jeste poštanska uputnica. Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

Pretplata na časopis THe GaMe® za fizička lica iznosi :

za 6 brojeva 645 Din, za 12 brojeva 1290 Din

Popunite POŠTANSKU UPUTNICU i unesite željeni iznos pretplate. Izvršite uplatu na šalteru pošte i THe GaMe® će početi da vam stiže na adresu koju naznačite na uputnici, bez daljih PTT troškova


Упутницу попуните штампаним словима, хемијском оловком или писаћом машином, јачим притиском.

ПОТВРДА О УПЛАТИ ПОШТАНСКЕ УПУТНИЦЕ

182215953

1

ПОСЕБНЕ УСЛУГЕ
Хитно (EX)
Са повратницом (AP)
Авионом (AB)

попуњава пошиљалац

Пошиљалац: Petar Petrović
Beogradska 32
11000 Beograd
(пошт. бр.) (пошта)
645,00
Динара
The Gamer
P.Fah 32, 11050 Beograd 22

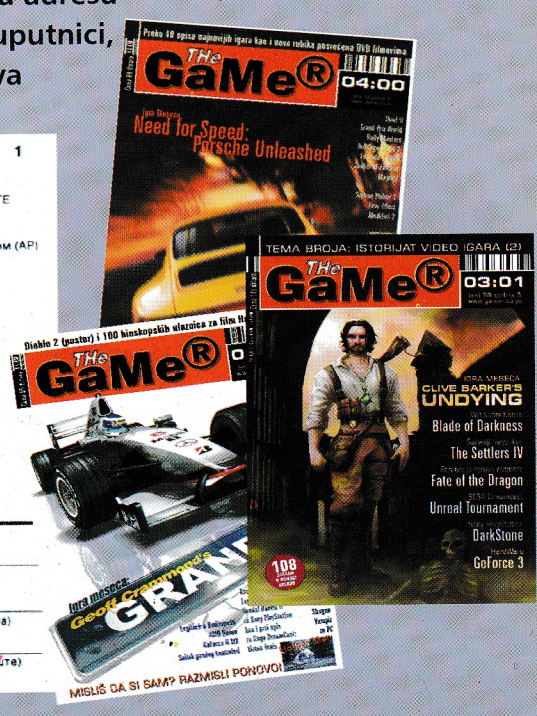
попуњава пошиљалац

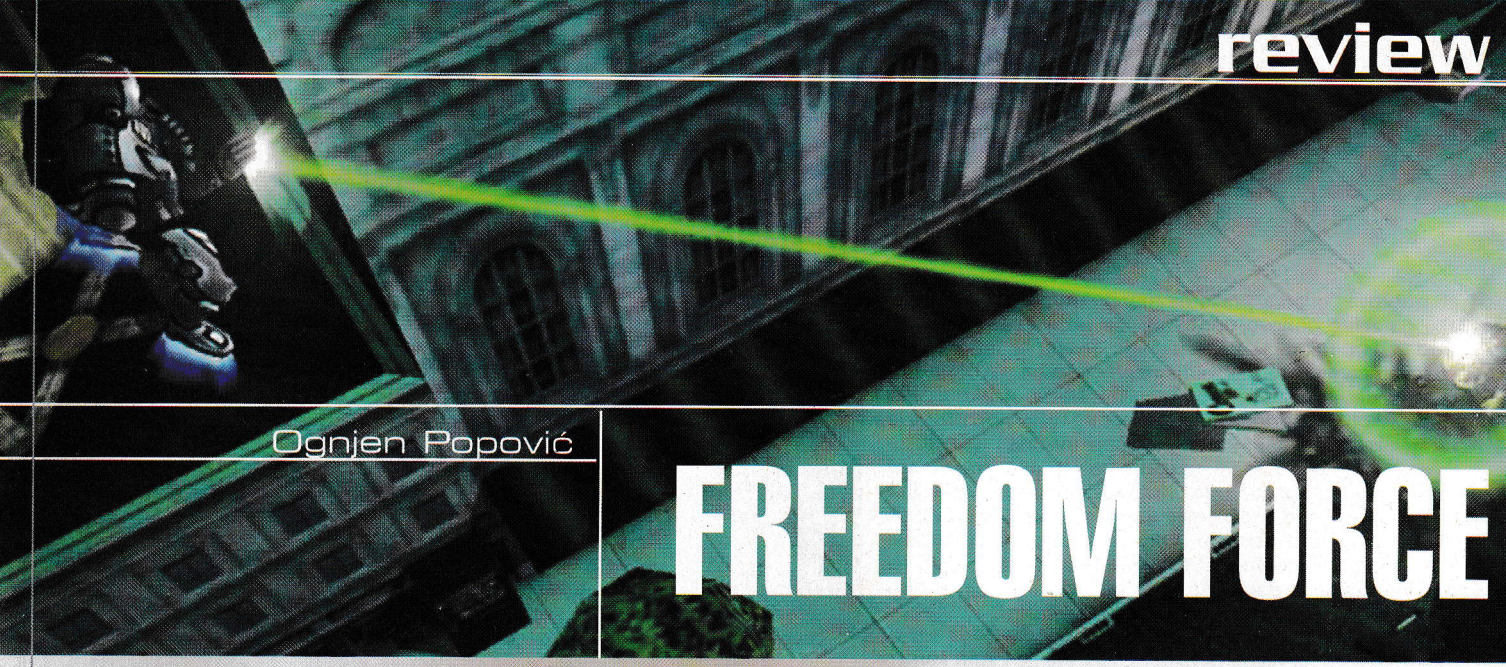
Исплатити 645,00 Динара
шестоčетрдесетпетдинара (словима)
Прималац: The Gamer
P.Fah 32, 11050 Beograd 22
11050 Beograd 22
(пошт. бр.) (пошта)

Саопштење примаоцу:
Pretplata na The Gamer

(уплатни број)
Динара (поштарина)
(потпис радника поште)

Обр П-15 ЈП издавачка делатност „Србија"





Ognjen Popović

FREEDOM FORCE

Uhhh... odakle da počnem? Mislim da nemam izbora nego da počnem priču uz pomoć dve korisne pojave - X-Men & The Simpsons. Pitanje koje biste mogli da postavite jeste, naravno, kakve veze imaju X-Men i Simpsonovi s ovom igrom? Počećemo s pretpostavkom da ste bar malo upoznati s tematikom.

Poznajete li stotine moćnih američkih junaka iz Marvel Comics serijala? Da li ste upoznati s njihovim čudesnim moćima? I još čudesnijim nastancima tih moći? Jedan je u stanju da leti, drugi je jak poput lokomotive, treći ima mističnu sposobnost da zaledi sve što dodirne, četvrti čita misli, peti ispaljuje trepavice u smrtonosnom maniru, dok šesti... uhh... on je najopasniji - njegove obrve su smrtonosno oružje koje je najstrašnije u noćima punog meseca i na dan kada se slatkiši prodaju upola cene zbog prazničnog popusta u Pekabeti... ne, nećemo otkriti kako! Takođe, setite se samo one čuvene epizode The Simpsons, u kojoj Millhouse glumi pomoćnika velikog Radioactive Mana, po imenu Fallout Boy. Napravljena je fenomenalna parodija na nebrojenu masu kojekakvih superheroja sa fantastičnim moćima i još fantastičnijim imenima (MonsterMan, ManMonster, SwampMan, ManBoy, BoyMan...). I upravo prvo na šta sam pomislio kada sam upalio Freedom Force jeste - parodija. Inače superherojski američki strip, Freedom Force nam je ovoga puta došao i u obliku igre. Samo nije sigurno da li je trebalo da predstavlja parodiju ili ne!

Kao što svi znaju, Amerika je zemlja snova - demokratija, sloboda (justice & liberty), pravda i Patriotizam s velikim "P"! Naravno, sve ovo treba staviti pod navodnike, jer i Statua Slobode, simbol Amerike, sada predstavlja parodiju same sebe, kao i celokupnog američkog sistema, pogotovo od kada je ono ludo dete kome su oteli igračku (čitaj: George Bush Jr.) počelo da divlja... Upravo u takvom jednom haotičnom sistemu cvetaju i igre/stripovi kao što je Freedom Force. Boreći se protiv komunizma (!), glavni lik je doživeo tu "nesreću" da bude upucan. Pao je ispred statue i ona je u njemu probudila osećaj patriotizma (!!!), on se podmladio i postao veoma moćan. Paralela sa Simpsonovima: moć... urghh... raste... osećam novu snagu... aargh... mora biti da mi je statua dala moć... grrmhh... sada ću iskoristiti novostečenu moć da se borim za pravdu i patriotizam! Heej, ljudi, ludilo! I tako je nastao novi superheroj - MinuteMan, glavni lik i akter ove igre! Fenomenalno! Toliko od starih dobrih X-Mena! Sada nam ostaju samo trule kopije kopija...

Nije samo MinuteMan u igri... tu su i Liberty Lad (?), Mentor, Law... Posle dosadnog uvoda u kome MinuteMana komunista (s OGROMNOM crvenom petokrakom na čelu) upuca u grudi i ovaj otkriva koliko je postao moćan (Jiminy Jilikers! Watch out, Radioactive Man!), kreće i igra. S pogledom odozgo, MinuteMan ide i kolje za patriotizam i "slobodu" - udarci imaju najbolja imena - Freedom Strike, National Guard... On uglavnom bije "kukavičke izdajice američkog roda" jer je on "patriota" i "slobodoljubac" i sve to najviše podseća na Grand Theft Auto (po načinu igre), što na kraju ispade kompliment. Odvaliće neku banderu s asfalta, podići će neki automobil i spustiti ga na glavu prljavog, pokvarenog izdajice ili lopova. Koliko je samo on moćan! Kameru je mogućno zumirati, ali ne baš preterano, tako da kada dođete u neku zgradu, nećete ništa videti i igraćete naslepo. Ništa praktičnije, ali to se očigledno mora pretrpeti kad patriotizam zove! Nije MinuteMan jedini, u Multiplayer opcijama je mogućno birati još krš kojekakvih superheroja kojima bi se Wolverine, Doctor X ili Sabertooth (ili Thor, Hulk, Silver Surfer) samo nasmejali s prezirom. Čak možete praviti i svoje sopstvene! Divota! Postoje određeni ciljevi (uradi ovo/uradi ono za slobodu), povremene kratke pričice s nekim od sporednih aktera i to je to! Kursor postaje pesnica ukoliko dotičnog možete tući, a strelica ako je u pitanju kretanje.

A sada, pogledajmo celokupnu situaciju iz očiju pojedinca kome politika nije u prvom planu i koji bi hteo da se malo zabavi u igri koja za osnovu ima još od ranije popularne superheroje. Tada čak i uzvici boraca poput "Right is Might" postaju zanimljivi, a kidanje bandere s ulice i jurenje kojekakvih tipova postaje beskrajna zanimacija. Vremenom ćete, zahvaljujući prikupljenim poenima, raditi zajedno s drugim superherojima u različitim misijama, a sve one pobedonosne replike i ekstraspecijalne sposobnosti čine zabavu zagarantovanom. Kako igra odmiče, kupujete nove moći i razvijate postojeće. Prava stvar! Ko može preći preko "rodoljubivog" ponašanja likova u često "narodnoj" nošnji? ■

IGROMER

GRAFIKA	77%
ZVUK	79%
IGRIVOST	73%

70%

Superheroji u modernom ruhu

Politički gledano - užas

PROBAJTE I...

Cybermage, GTA

INFO

žanr	Akcija
proizvođač/izdavač	EA/Crave/Irrational Games
minimum	PII 300MHz, 64MB, 3D
preporučujemo	PIII 700MHz, 128MB, 3D 32MB
broj CDova	1

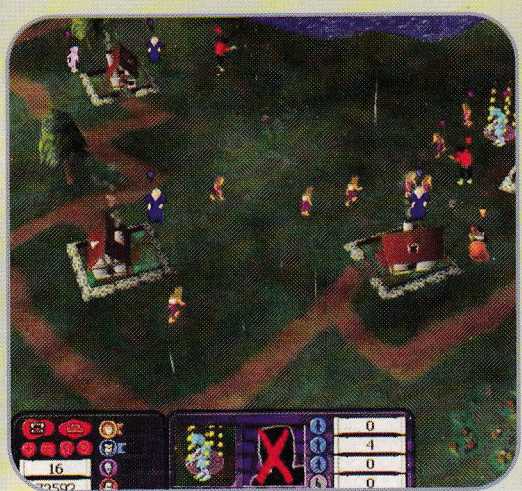
Nikolić Nenad

Universal Monsters Monsterville

Da u politici ima raznih frikova, to je valjda svima jasno. Konačno, postoji i igra koja je zasnovana na ovoj tematici.

Verovatno se pitate kakve veze ima bajalica kojom morbidna devojčica po imenu Lidija u crtanom filmu doziva svog drugara Bitlđusa s igrom u kojoj su glavni likovi protagonisti starih dobrih filmova... Stvar je u tome što se radnja igre dešava u svetu koji jako podseća na Netherworld, svet u kome obitavaju Bitlđus i njegovi ortaci. Reč je o neobičnom okruženju u kome žive i obični smrtnici zajedno sa pomenutim bićima. Budući da su i čudovišta bića sa slabostima poput nas, ni ona ne mogu da odole izazovima politike, pa tako u Monstervilu pet legendarnih monstruma (Drakula, Frankenštajnovo čudovište, Mumija, Kvazimodo i - ne baš tako poznat - Metaluna Mutant) ulaze u trku za mesto gr(a)donačelnika.

U ovom RTS-u svako od čudovišta ima posebne moći, ali i potrebe i mane (tako, na primer, Drakula "proizvodi" seljake koje, sem kao graditelje, koristi i kao sredstvo da zadovolji svoju specifičnu potrebu - želju za krvlju... Pogađate, ono što Drakula ne podnosi jesu krstovi; Kvazimodu je za opstanak neophodan zvuk zvona, a užasavaju ga ogledala, i tako dalje sve do Kragujevca (LjubivojeRšumović)(. Da biste pridobili glasače, potrebno je da sagradite što veći broj građevina, te da tako širite svoju "zonu uticaja", a da biste se zaštitili od upada protivnika na vašu teritoriju, po ivicama svog područja treba da postavite stvari koje ih plaše odnosno stvari kojima oni ne mogu da priđu. Svi smrtnici koji se nalaze na vašoj teritoriji vaši su glasači, tako da je sem veličine vašeg poseda važan i broj ljudi koji ga nastanjuju.



Što se grafičkog dela igre tiče, nema mu se šta zameriti - izgled i celokupan ugođaj verno su preneti iz pomenutih filmova iz rane holivudske B produkcije. 3D grafika je živih boja i izvođenje teče glatko... Pa opet, nažalost, ovu igru bi bilo najlakše opisati onim stihom: "mnogo hteo, mnogo započeo". Jednostavno, sve u igri je tako savršeno isključeizirano i predvidivo da je malo verovatno da će ona privući veliki broj igrača. Ni izbor između pet nivoa težine ne unosi preko potrebnu dozu živosti u ovaj naslov. Šteta. Moj savet vam je da, s obzirom na relativno nisku hardversku zahtevnost, ovu igru poklonite nekome ko tek počinje da igra strategije jer, ako ništa drugo, Monsterville poštuje sva pravila žanra. ■

The GaMe® IGROMER

GRAFIKA	83%
ZVUK	80%
IGRIVOST	70%

76%

+ omiljena čudovišta iz sveta filma...

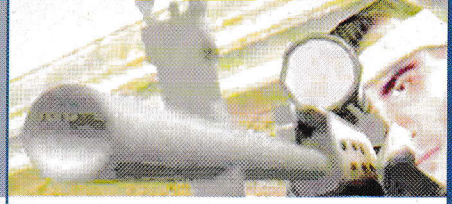
− ...u monotonoj igri

PROBAJTE I...

igre sa Age i Craft u naslovu

INFO

žanr	RTS
proizvođač/izdavač	Intelligent Games/Cryo
minimum	Pentium II 400, 64 Mb Ram, 16 MB
preporučujemo	P II 700, 128 MB RAM, 32 MB
broj CDova	1



Milan Đukić

GLOBAL OPERATIONS

Timske pucačine u prvom licu su svakako potpuno izmenile razvoj FPS žanra, posebno nakon pojavljivanja Counter-Strikea i drugih sličnih igara. Pravo pitanje koje se postavlja pred programere jeste da li je neko od njih zapravo dostojan pravljenja kvalitetnog timskog FPS-a, a ekipa iz Barking Doga smatra da ima taj "dar", što je izrazila kroz najnovije ostvarenje - Global Operations.

U Global Operationsu prava priča zapravo ni ne postoji. Igra je multiplayer naslov sa nekoliko singleplayer misija koje više služe za upoznavanje s oružjem nego što su u pitanju akcijom nabijene avanture s pozadinskom radnjom. Osnova je prosta. Postoje terorističke organizacije širom sveta, ali i specijalne policijske snage zadužene za suzbijanje "loših momaka". Nema puno priče, ali je i to dovoljno da podrži igru.

Svaka od 13 misija, koliko ih u igri ima, poseduje nekoliko različitih zadataka koje morate izvršiti kako biste je uspešno okončali. Misije su prilično zanimljive, mada su pomalo teške, pogotovo za one koji nisu toliko iskusni u ovom žanru. Zadaci se mahom zasnivaju na neutralisanju neprijateljskih snaga, ali sami po sebi poseduju izvesne varijetete. Tako ćete u Meksiku postavljati eksploziv na transportere droge, u Južnom kineskom moru ćete oslobađati oteti brod, dok ćete na samom kraju igre morati da neutrališete armiju Sri Lanke kako biste oslobodili bunkere koje je ona zauzela. Ono što, srećom, nikako nećete doživeti jeste - dosada! Ma koliko teške, singleplayer misije su zanimljive i pružiće vam dosta sati zabave. Čini se da je glavni uzrok velike težine to što je igra napravljena za timske okršaje velikog broja igrača koji upravljaju različitim klasama likova i koji moraju razmišljati inteligentno i raditi prave stvari, što se i ne može očekivati od kompjuterski vođenih likova ili čak ljudi koji se tek upoznaju s mapama.

Mape same po sebi nisu preterano teške kada ih jednom upoznate, ali mogu biti problem za nekoga ko se prvi put nalazi na njima. Učenje mapa je, logično, prvi preduslov za uspešno igranje. Ako ste odlučili da budete posebno dobri, na Internetu možete pronaći 2D snimke mapa iz ptičje perspektive sa obeleženim bitnim mestima, te tako možete prilično poboljšati svoj skill. Ono što je bitna karakteristika svakog nivoa jeste njegova izbalansiranost. Ovde je ona na visokom nivou, što se primećuje već posle prvog učešća u nekim većim bitkama, prolaženja kroz izvesne važne delove odnosno check pointe itd.

Zanimljiv je i način spawna u samoj igri. Kako ste do sada verovatno navikli na sistem da sačekate dok svi igrači jedne ekipe ne poginu kako biste se priključili igri (sistem viđen u Counter-Strikeu), Global Operations sam po sebi poseduje neke novitete. Naime, čak i u singleplayeru (i u multiplayeru takođe) svaki ubijeni igrač (pa i vi sami) se odmah spawnuje na mestu odakle je misija počela i kreće ponovo u pohode. Jedina "kvaka" leži u tome što se oružja mogu kupiti na svakih 30 sekundi (po osnovnim setovanjima) pa se može desiti da, kada se pojavite iznova na mapi, morate krenuti s nožem u boj, a onda od nekoga pokupiti oružje.

Igra predstavlja mešavinu Team Fortressa i Counter-Strikea, utoliko što je iz TFC-a preuzela

The GaMe® IGROMER

GRAFIKA	84%
ZVUK	73%
IGRIVOST	86%

86%

realna oružja, zanimljiva ideja

težina, nekoliko bugova

PROBAJTE I...

Counter-Strike, Tactical OPS, Ghost Recon

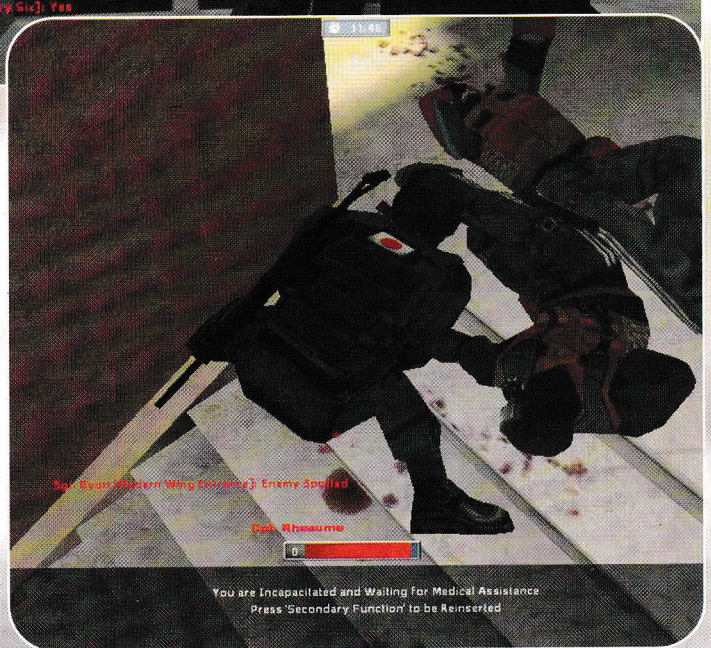
INFO

žanr	FPS
proizvođač/izdavač	Barking Dog/Electronic Arts
minimum	P450MHz, 64MB ram, 16MB 3D
preporučujemo	P900MHz, 256MB RAM, 32MB 3D
broj CDova	1

review

sistem klasa s različitim osobinama, a od CS-a brzu akciju, realna oružja i zanimljive taktike.

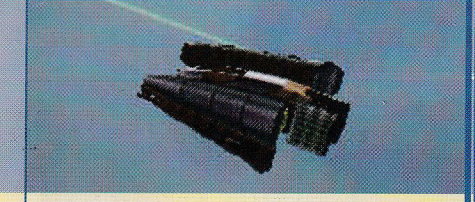
Kako biste i u misijama za jednog igrača, ali i u multiplayeru, uspešno okončali sve zadatke, timska igra kao i organizacija moraju biti na posebno visokom nivou. Sistem klasa s kojima ćete igrati deli se na 8 različitih grupa. Tu su stručnjak za eksplozive, teško naoružani vojnik, komandos, "tiha" podrška, lekar, snajperista i obaveštajac. U zavisnosti od svoje klase, moći ćete da kupujete različita oružja. Tako recimo stručnjak za eksplozive može poneti bacač granata, tiha podrška mahom ima oružja s prigušivačem, teško naoružani vojnik poseduje ručne topove itd. Svaka od klasa uz zasebna oružja poseduje i svoje prednosti i mane. Teško naoružani vojnik, na primer, poseduje jake i glomazne puške, ali je zato prilično spor i teško se kreće. A ako on slučajno pokupi, na primer, pištolj s prigušivačem, prosto neće znati šta da radi s njim. Snajperista, s druge strane, koji sjajno rukuje svim vrstama snajpera i mašinki, jako je slab sam po sebi, a kada bi pokupio bacač granata, vrlo verovatno bi samog sebe razneo. Biti podrška jako je zanimljivo zanimanje. Opremljeni ste, pored oružja s prigušivačem, senzorom koji detektuje protivnike i prijatelje u izvesnom radijusu, čak i kroz zidove, ispod ili iznad vas. Kao vrhunac klasa za borbu postoji i obaveštajac koji zapravo ne učestvuje direktno u samoj igri, već je pasivan posmatrač koji deli savete ostalima i priča im šta da rade. To je prilično nepopularno mesto među igračima, ali i mesto koje svakako neko mora preuzeti ako želite da pobedite u klanskom okršaju na nekoj od mapa GlobalOpsa. Sam obaveštajac ima mogućnost da upravlja svojim "podanicima", govoreći im kuda da idu, da ih obaveštava ako dođe do nekih problema, ali i da posmatra meč kroz nekoliko različitih kamera ako su ih vaše ekipe osposobile.



Naravno, kao ni svaka druga igra, ni Global Operations nije savršen sam po sebi. Sjajna stvar koju je trebalo ubaciti u igru, "balistics" model, nažalost nije stigla u full izdanje. U pitanju je inače sjajan sistem modela materijala, koji je omogućavao da se različiti objekti različito ponašaju prema projektilima koji su poslati na njih. Odnosno "balistics" model jeste ubačen u GlobalOps, ali to svakako nije ono što su programeri obećavali pre samog pojavljivanja igre, pa ga s te strane u ovom naslovu praktično ni nema.

Ostvarenje po pitanju grafike nije posebno interesantno jer ne poseduje nikakve fascinantne efekte niti sjajne animacije modela, ali je, sama po sebi, grafika prilično kvalitetno napravljena, bez većih bugova i propusta. Teksture su nešto nižeg kvaliteta, nivoi zaslužuju pohvalu, a lica na modelima su takođe nešto čemu je posvećeno dosta pažnje. Jedini veći bug koji smo primetili jesu likovi koji ostaju u stanju skoka i tako lebde iznad tla dok ih neko ne ubije.

Posle malo dužeg igranja i učenja mapa, oružja i klasa, moramo konstatovati da je GlobOps sjajna igra uz koju se prilično lepo može zabaviti. Nije biser u svom žanru, ali nije ni igra kojoj ne treba posvetiti vreme. Samo joj malo fali da se ustali kao standardna igra u našim igraonicama koja se može uspešno igrati s visoko popularnim modom Counter-Strike. ■



Milan Đukić

Incoming Forces

Shvativši da se tržište zasitilo stereotipnih igara u kojima ljudi uvek glume dobre momke, a loši su oni koji dolaze s drugih planeta, ekipa programera iz Ragea u svom naslovu Incoming objavljenom 1998. godine malo je obrnula uloge. Priličan uspeh igre ih je nagnao da razmišljaju o nastavku, a potom da ga zapravo i naprave, pa smo 2002. u prilici da igramo Incoming Forces, drugi deo odnosno prvi nastavak ove interesantne igre.

The GaMe®

IGROMER

GRAFIKA	87%
ZVUK	71%
IGRIVOST	83%

85%

+ igrate kao alien, zanimljiva atmosfera

− zvuk, nekoliko bugova

PROBAJTE I...

Battle for Naboo, X-wing Alliance

INFO

žanr	arkada/simulacija letenja
proizvodjač/izdavač	Rage/Rage
minimum	P450MHz, 64MB ram, 16MB 3D
preporučujemo	P900Mhz, 256MB ram, 32MB 3D
broj CDova	1

review

Da pobednički tim ne treba menjati odavno su znali i u Rageu, pa su posao razvoja Dolazećih snaga dodelili istoj ekipi programera, po sličnom principu po kojem je napravljen i prvi deo. Naravno, ovog puta se obratila velika pažnja na ispravljanje svih nedostataka i grešaka od kojih je patio prvi deo igre.

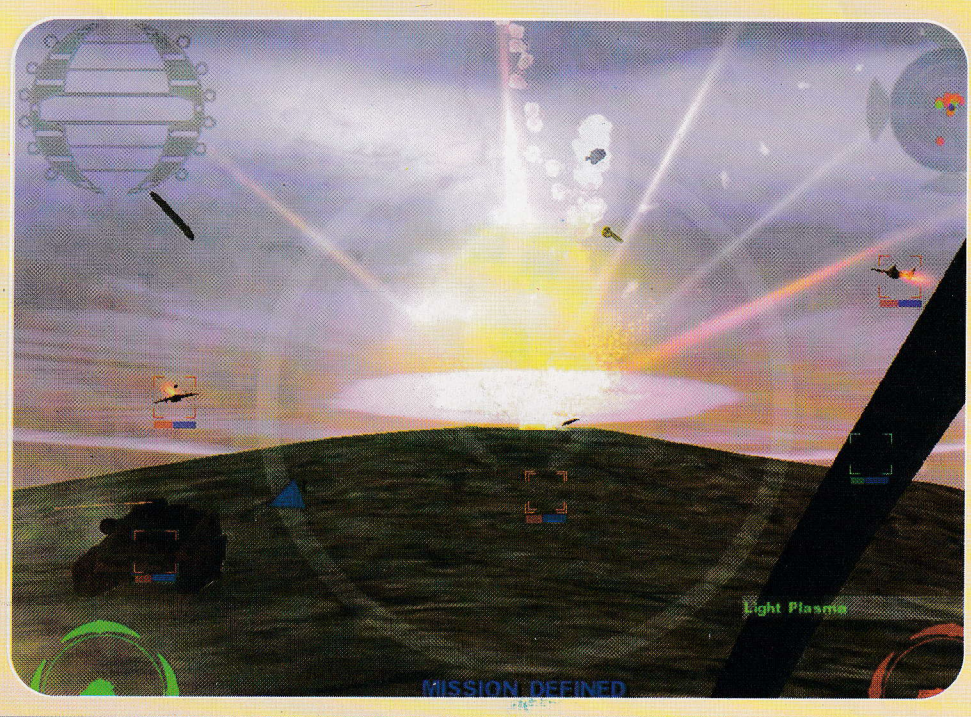
Nekoliko desetina godina nakon događaja koji su se odigrali u prvom delu igre, ljudi pronalaze način da odu u neistražene delove univerzuma i tamo naleću i na vašu planetu. Odlučuju da je napadnu kako bi otklonili svaku opasnost po Zemlju, a vi potom

ponovo preuzimate ulogu mladog vojnika u vanzemaljskim odbrambenim snagama i tako služite višem cilju - odbrani svojih teritorija od zlih ljudi koji su došli da ih pokore i unište. Željni da "isprašite što više turova", branićete nekoliko različitih vanzemaljskih svetova u raznolikim misijama koje će pred vas sudbina postaviti.

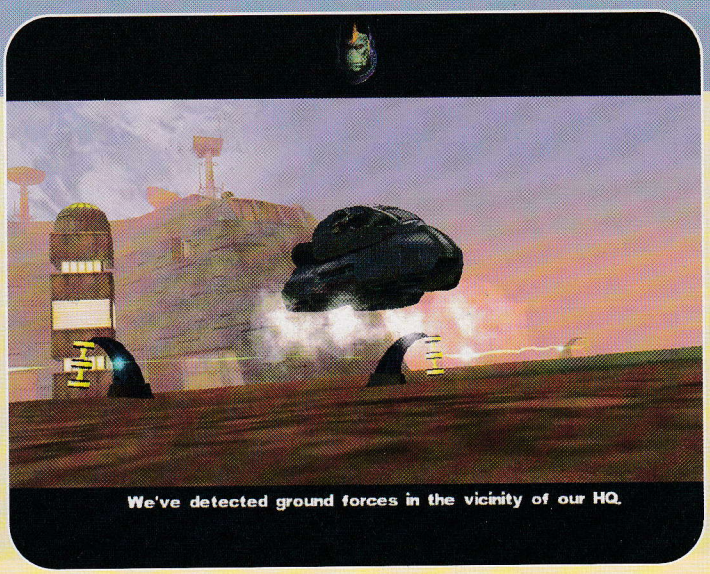
Jako je zanimljivo videti kako je to biti "s druge strane nišana" i služiti vanzemaljskoj snazi u ratu protiv ljudi, pa je to zapravo jedan veliki plus igri. Ako ništa drugo, ovo je svakako originalna ideja.

Misije koje se pred vas postavljaju nisu preterano teške i osrednje su dužine. Pošto je vaša planeta napadnuta, i zadaci će se razvijati u tom pravcu. Mahom ćete biti pozvani da pratite konvoj pomoći za svoje saborce, čuvate neke baze ili bitne objekte ili pomognete brodovima koji očajnički dozivaju u pomoć jer su ih napali brojno nadmoćni ljudi. Ovakvih misija ima ukupno šesnaest i, kada se u obzir uzme činjenica da je svaka od njih podeljena na dva ili tri potpuno nezavisna segmenta, dobija se ukupni broj od tridesetak aktivnih zadataka koje morate završiti.

Postoje tri osnovne odbrambene jedinice - mali tenkovi koji se prilično čudno kreću i praktično su najteži za kontrolu, potom turreti koji se logično ne mogu pokrenuti ali su najsnažniji i svemirske letelice kojima ćete dakako najlakše upravljati, a koje poseduju oružja srednje jačine. Od samog naoružanja, na početku ćete imati po jednu vrstu lansera projektila, dok ćete vremenom, kako vaši naučnici budu otkrivali nove tehnologije, biti u prilici da isprobate neka nova naoružanja koja će vam pomoći u bici.



Kontrolisanje svake od jedinica nije preterano teško (osim tenka koji smo već pomenuli) i sve što treba da naučite jeste na koje tastere skrećete, kako dajete gas a kako kočite i nećete imati nikakvih problema. Miš je potreban zbog nišanjenja, a ono se izvodi po prostom principu. Kada protivnik svojom letelicom uleti u polje gde ga možete pogoditi i kada se vaš nišan zacrveni, potrebno je ispaliti jedan projektil i to će često biti dovoljno. Kao što i sami možete zaključiti, u pitanju je jedna arkadna akciona igra bez nekih posebnih pretenzija da bude prava svemirska simulacija. Loša vest za ljubitelje X - winga i Wing Commandera, ali svakako dobra za sve ostale.



Kao i prethodnik, Incoming Forces ima sjajnu grafiku koja će vam se svakako dopasti! Specijalni efekti koji se javljaju pri pucanju iz oružja i uništenju protivnika jedni su od najlepših koje smo imali prilike da vidimo. Kada se tome doda da uprkos lepoti igra ne pati od hardverske zahtevnosti, dolazimo do zaključka da je ovo sjajan naslov koji valja isprobati. Pomenućemo još i lep izgled okolnih građevina i odličan efekat vode.

Zvuk je takođe na nivou i nekako stoji u "pozadini" kompletne priče. Ne nameće se i to je jedna od njegovih dobrih osobina. Takođe je pohvalno i to što sada vanzemaljci zaista pričaju nekim drugim jezikom, a nisu poliglote koji eto tako odjednom poznaju i široko rasprostranjen engleski jezik.

Uz sam naslov stiže i prilično kvalitetan Multiplayer koji će vas sigurno zabaviti, pa nama još jedino preostaje da vam preporučimo Incoming Forces ako ste ljubitelj arkadnih pucačina u svemiru i igara koje će vas opuštati nekoliko dana. ■

Stari brojevi THe GaMe®-a

Nedostaje vam neki od starih brojeva u vašoj kolekciji? Želite da dođete do njih?? Od sada sve stare i aktuelni broj uvek možete pronaći u prodavnici BEOSOFT-a u ulici SVETOGORSKA (Lole Ribara) 47 ili nazovite redakciju 011/340-7712 u radno vreme da bi dobili dalja uputstva. Kompleti starih primeraka od po 5 i od po 10 brojeva.

Marko Herman

Matchbox Rescue Rigs

THQ se obavezao da će napraviti više igara s Mattelovim proizvodima (Barbika, Matchbox...) u glavnoj ulozi, a po svemu sudeći, sada kao da se trudi da što brže pobegne odatle.

Ako ste imali prilike da isprobate Matchbox Emergency Patrol, onda znate čemu onaj komentar u igromeru. THQ je otaljao posao samo da zadovolji ugovorene obaveze. S novim izdanjem, Matchbox Rescue Rigs, posao je odrađen bolje. Igra čak ima i osmišljen koncept koji je funkcionalan. Na stranu to što su realizacija i samo izvođenje nedovoljno dobri. Ovo izdanje vas smešta u ulogu spasioca koji ume da radi sve: leti avionom, vozi razna teška i terenska vozila, plovi raznim vrstama podmornica i nadmornica, pa uz sve to baca kaveze na divljač, ruši prepreke i popravlja mostove i druge stvarčice. Zaista svemoguć tip, ali zar ne želimo da tako nešto naš podmladak misli!? Kada pokrenete igru i prođete tutorial misiju, nudi vam se izbor od tri početna zadatka. Po jedan za svaki od tri tipa vozila odnosno terena gde se sve odvija.

Da biste mogli preći na drugi nivo, morate sva tri prva srediti i tako dalje. Svaki od nivoa vam nudi nekoliko zadataka i ograničeno vreme za njihov završetak. Za svaki zadatak je potrebno specijalno vozilo, a kada ga izaberete, vraćajte na već pređene terene. Vrlo sitna grafika, kao i očajan zvuk i uz sve to nekompetitivna igra neće privući puno poklonika. Reklo bi se da je Rescue Rigs prvenstveno namenjen mlađoj populaciji, ali ni oni ne treba da gube vid pokušavajući da ugledaju detaljčiće na zemlji ili pod morem. Ako ne morate, ovu igru nemojte dodirivati.

na desnoj strani ekrana ikonica obeležava koji zadatak treba da uradite. Pogled na mapu vam otkriva gde se nalazi, a sve vreme vam pomažu i zelene strelice, upućujući vas na pravi put. Zamenu vozila vršite na za to predviđenim i dobro obeleženim mestima, i tako ukrug. Završetak nivoa vam otključava dodatna vozila, a da biste ih sva dobili, morate na svakoj mapi otkriti šta se krije pod znakovima pitanja. Na svu sreću, na disku dolazi i PDF dodatak s detaljnim uputstvom, pa se nećete dugo mučiti pokušavajući da otkrijete šta i kako dalje. Da biste nakon završena tri treća nivoa prešli na četvrti, morate imati otključana sva vozila, pa zato ili na vreme otkrivajte znakove pitanja ili se kasnije

IGROMER

GRAFIKA	70%
ZVUK	57%
IGRIVOST	43%

Vrlo je laka

Dosadi posle kraćeg vremena

65%

PROBAJTE I...

Matchbox Emergency Patrol (ako smete)

INFO

žanr	Arkada
proizvođač/izdavač	THQ
minimum	P233, 32 MB
preporučujemo	PII 450, 64 MB
broj CDova	1

KONSTANTIN MILUTINOVIC

Worms Blast

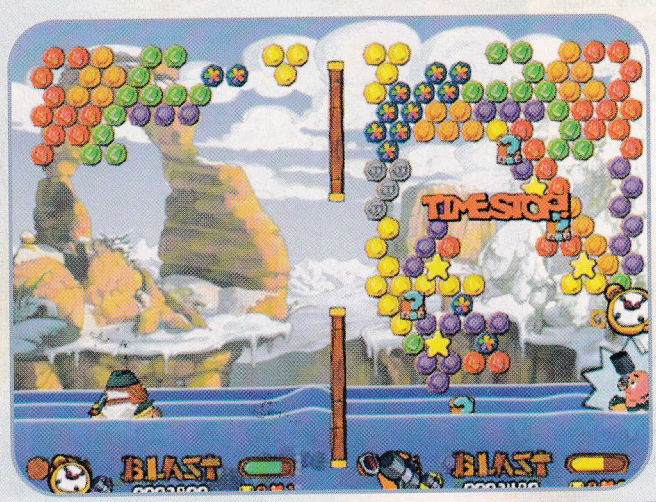
Najpopularniji crvići na svetu su svakako oni kompjuterski, poznati po imenu Worms. Tradicija duga više od jedne decenije nastavlja se novim izdankom Teama 17 odnosno igrom Worms Blast.

Svetski poznate programerske kuće Team17 i Ubi Soft donose nam nove militantne crviće. Veliki broj raznih expansion packova i sličnih add-on diskova sa Wormsima prodefilovao je PC igračkim tržištem. Nekih većih poboljšanja u njima nije bilo, naravno izuzimajući Worms 2. Tu su uglavnom bila nova oružja, nove mape ili misije, a o prelazu u 3D svet nije bilo ni govora.

Worms Blast menja celokupni koncept iz korena. O 3D okruženju nema ni govora, a takođe nema ni ostalih elemenata koji su krasili prethodna Worms ostvarenja.

Iako sve ovo zvuči dosta apsurdno i nelogično, posle startovanja igre ugledaćete crviće u potpuno novom ruhu. Worms Blast je po svojoj koncepciji logička igra sa primesama arkade u kojoj je zadatak da uz pomoć raznobojnih kuglica (kristala), krstareći po vodi, uklonite redove istih. Na prvi pogled sve izgleda isuviše prosto, ali se dužim igranjem shvata sama srž igre, a to je trošenje slobodnog vremena na zabavan način.

Upravljački interfejs je dosta prost. Kursorima pomerate vaš lik, a pritiskom na taster za pucanje određujete jačinu, kao i u svim prethodnim crvićima. Takođe, tokom igre ćete imati na raspolaganju razna interesantna oružja koja su sastavni detalj svih Wormsa. Preciznost je, naravno, presudni faktor pa će iskustva stečena u ranijim Wormsima dobro poslužiti.



Igra se sastoji od dva moda: puzzle i tournament. Prvi mod se sastoji od dvadesetak misija u kojima ćete na najrazličitije načine uništavati šarene kuglice. U igri postoji šest likova plus tri skrivena koje otključavate prelaženjem misija u puzzle i tournament modu. Osim prepoznatljivog crvića po imenu Bogi Bi, tu su još i Suzete, crvić lepšeg pola, sićušni Calvin i ostala mala ali odabrana družina.

Multiplayer nije podržan, ali možete igrati protiv kompjutera ili živog suparnika što je mnogo interesantnije. Tu se nalazi veliki broj igrica, a možete se boriti i jedan na jedan bez uništavanja kuglica što malo podseća na originalne Wormse. Velika je šteta što je multiplayer izostavljen jer bi Worms Blast svakako bilo zabavno probati preko Neta.

Grafika je kao i u prethodnim ostvarenjima dosta šarena i živopisna. Ipak, posle dužeg igranja postaje monotona jer je sve isuviše statično. Svi likovi su dvodimenzionalni, ali su zato lepo i komično animirani. Pozadine su takođe simpatične i šarenolike. Zvučni efekti su ostali dosledni pa će tako i dalje biti prisutna velika doza humora.

Worms Blast je očigledno još jedan pokušaj sticanja kapitala na račun stare slave. Ovo ostvarenje ima svoje kvalitete, ali nikako ne može da se poredi sa starim legendarnim Wormsima. ■

IGROMER

GRAFIKA	80%
ZVUK	80%
IGRIVOST	81%

80%

+ zvučni efekti
− zna da dosadi posle dužeg igranja

PROBAJTE I...

serijal Worms, Super Bubble Pop

INFO

žanr	arkadno-logička
proizvođač/izdavač	Team17/Ubi Soft
minimum	PII 233 Mhz, 64 MB Ram
preporučujemo	PII 450 Mhz, 128 MB Ram
broj CDova	1

RANKO TRIFKOVIĆ

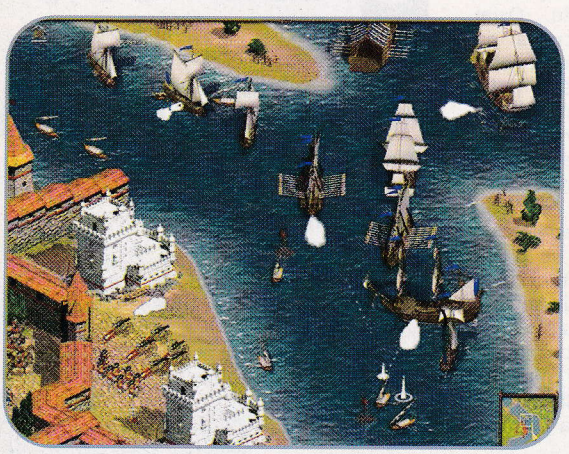
Cossacks: Art of War

Nemačka kompanija CDV Software Entertainment AG je do pre godinu dana na našem tržištu bila poznata samo po opskurnim soft-porno izdanjima kao što su Wet the Sexy Empire, Lula's Screensavers, pa, recimo, tipičnim švapskim glupostima.

Međutim, usledila su velika iznenađenja, Sudden Strike i Cossacks, dve sjajne igre koje obe redefinišu pojam Realtime Strategy kako po pitanju same igrivosti tako i u svim ostalim aspektima kao što su grafika, zvuk, atmosfera. Cossacks se, pa opet, izdvojio iz ovog "ubitačnog" para kao dublja i ozbiljnija igra koja konkuriše čak i legendama kao što su Age of Empires (i drugi Age of... naslovi).

Art of War je dodatak osnovnoj igri Cossacks: European Wars i ne može se instalirati samostalno. Međutim, kada ga jednom instalirate, dobijate izbor da li ćete igrati jednu ili drugu verziju. Premda je u pitanju dodatak a ne nastavak, paket novina je šarolik i zalazi u samu igru tako da ga preporučujem svim ljubiteljima strategija.

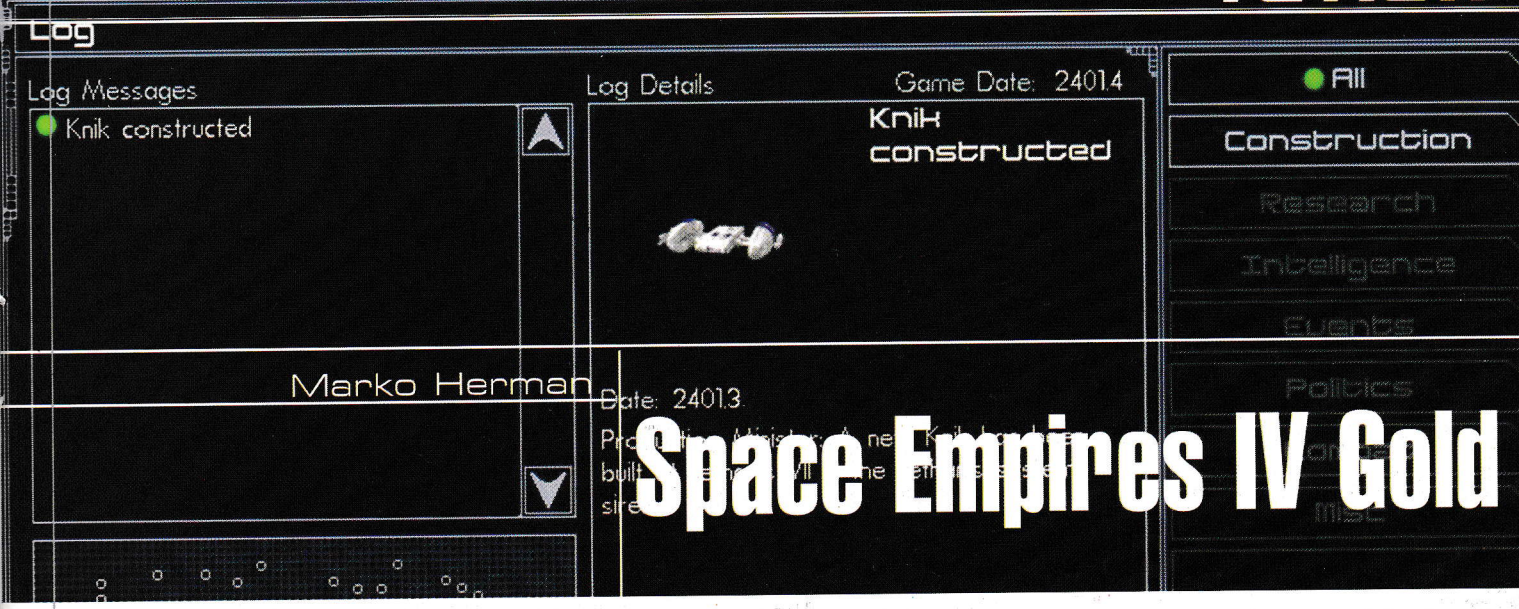
Najpre ćete primetiti nove države, Bavarsku i Dansku, i nove jedinice, bavarskog musketara i pruskog husara. Bitke na moru su obogaćene sa šest novih lađa. Mape su kudikamo veće, ali zato mnogo više seckaju ako nemate 256 MB memorije. Postoji pet novih kampanja sa oko četrdeset misija koje se odigravaju širom Pruske, Austrije, Saksonije, Alžira i Poljske. Naravno, dodate su i nove pojedinačne misije i bitke, premda sve osim bitke kod Marston Moora deluju prilično opskurno, tj. pitaćete se da li su se uopšte i dogodile.



U samom endžinu igre su osnovna neka sitna podešavanja koja život znače. Na primer, možete zaustaviti igru i na miru izdati naređenja svakom pojedinom vojniku što je veliko olakšanje. Zatim, postojeći sistem formacija (oficir+svirači) je unapređen tako da možete da podesite veličinu ešalona, a dodata je i opcija za popunjavanje ako treba da pojačate "oštećenu" formaciju. Pojedine bataljone možete da organizujete u grupe, a grupisane divizije i brigade se kreću i bore zajedno tako da možete da ih selektujete jednim klikom miša. Imam utisak da su jedinice nešto manje glupave, a seljaci konačno ne sede okolo i zabušavaju, već kako vi osvojite koji resurs, sami kreću da rade. Jedinice sada poseduju već klasične Patrol i Guard komande, kao i neki sistem way-pointa. Vojska koja je postavljena da stražari može da čuva jedinicu (npr. seljake) ili zgradu.

Kontrola igrača nad igrom je sada malo veća. Postoji brdo opcija kojima možete da fino naštelujete svoj sukob, bilo da se igrate sami ili u multipleju. Pomenuću jednu, a to je Peace Time. Dostupna je i u singleplay modu i njom podešavate vreme kada nema ratovanja, a svaka jedinica koja napadne neprijatelja biva odmah uništena. Može da se podesi u minutima ili čak satima i predstavlja lepo iznenađenje za one koji uživaju u razvijanju i građenju a ne samo u krljanju na bojištu. Za krvožedne postoji druga simpatična opcija u kojoj partiju počinju sa kompletnom armijom podržanom snažnim garnizonom, topovima itd.

Sve u svemu, ovo je vredan dodatak i ko je voleo Cossacks: European Wars, voleće i Art of War. Takođe ga preporučujem svim Ageovcima, a vi ostali - trk na sledeću stranu!

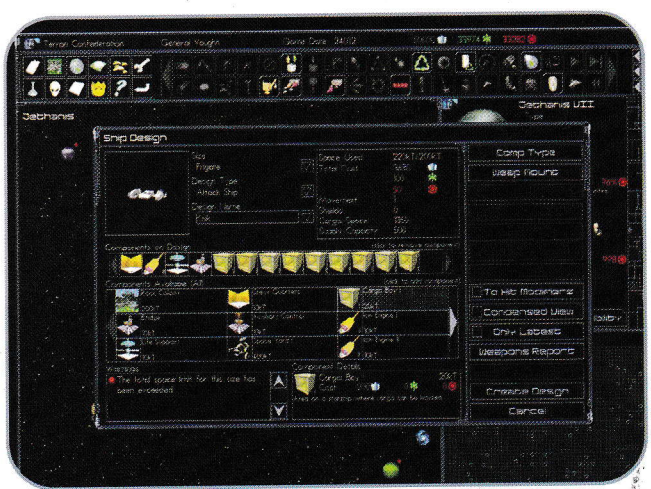


Space Empires IV Gold

Nedavno smo imali priliku da isprobamo najnovije Starship Unlimited izdanje koje je vratilo svemirske strategije u život. Sada nam dolazi Space Empires s brojkom četiri i zlatnom oznakom. Da li je to samo još jedna igra na putu ka Master of Orion 3 ili je ipak dovoljno dobra da prestanemo da ga željno iščekujemo?

Ako ste imalo igrali Starship Unlimited, odmah po startovanju Space Empires IV Gold pašće vam u oči mnogo lepše dizajniran meni (toolbar) kao i mnogo više opcija. A sve one odmah najavljuju i dosta više opcija, kao i malo duži put njihovog učenja. Ali, da biste što pre savladali osnove, tu je vrlo dobar Tutorial, kao i originalno uputsvo u PDF formatu.

Osnovna razlika između ova dva izdanja jeste vremenska orijentacija. Dok se Starship Unlimited odvija u realnom vremenu, Space Empires je više nalik na Master of Orion odnosno odigrava se po potezima, a u svakom možete uraditi puno stvari. Doduše, tu je i režim realnog vremena, ali mi se čini da on nije primeren ovoj i slično orijentisanim strategijama.



Najpre treba odrediti šta će se istraživati. Možete staviti više stvari na spisak, a onda odrediti da li će se istraživački resursi deliti između projekata ili će oni ići redom. Treba odrediti i šta će se graditi i praviti, a tu izbor, kao ni među istraživačkim projektima, nije mali. Da biste nešto napravili na planeti, morate znati da svaka ima ograničen broj mesta za gradnju, pa, ako želite nešto da dodate kada su svi kapaciteti popunjeni, najpre morate nešto uništiti.

Pre nego što krenete u izgradnju svemirske flote, morate dizajnirati vaše letelice. Najpre vam je dostupno nekoliko klasa brodova, a dizajn možete sami praviti ili uzeti neki unapred definisan. Istraživanjem ćete dobiti i nove klase, pa ćete tako napredovati u osvajanju svemira.

I samo započinjanje partije (nema kampanja) je vrlo kompleksno. Birate svoju rasu i njen izgled, dizajn brodova koje ćete koristiti, uslove za pobedu, izgled galaksije, njenu veličinu, tehnološke prednosti... Možete kreirati i potpuno novu rasu ili generisati slučajnu mapu, ali je to već stvar za zaluđenike. Space Empires IV Gold, za razliku od »nezlatnog« izdanja, ima i gomilu modova koje su takvi zaljubljenici napravili, a tu je i editor mapa da vam pomogne da kreirate nove za fantastične svemirske ratove.

Space Empires IV Gold ne liči na fantastične moderne igre koje su smeštene u tri dimenzije i uživaju u resursima vašeg računara. Ovu strategiju možete igrati i na slabijim mašinama i uživati u njenom radu. Ipak, i grafika i zvuk su sasvim dobri za odličnu svemirsku atmosferu koja vas vuče da isprobavate igru sve više. Ako imate mogućnosti, ona se može igrati i preko Interneta, pa ni tu uživanju nema kraja.

Ako ste se razočarali Starship Unlimitedom, ali i dalje željno čekate Master of Orion, Space Empires IV Gold je igra koju morate isprobati. Ukoliko MoO3 ne donese mnogo toga dobrog, ovo izdanje bi ga moglo skinuti s trona. ■

IGROMER

GRAFIKA	69%
ZVUK	81%
IGRIVOST	83%
Dobra atmosfera	75%
Sitna grafika	

PROBAJTE I...

Master of Orion, Starship Unlimited

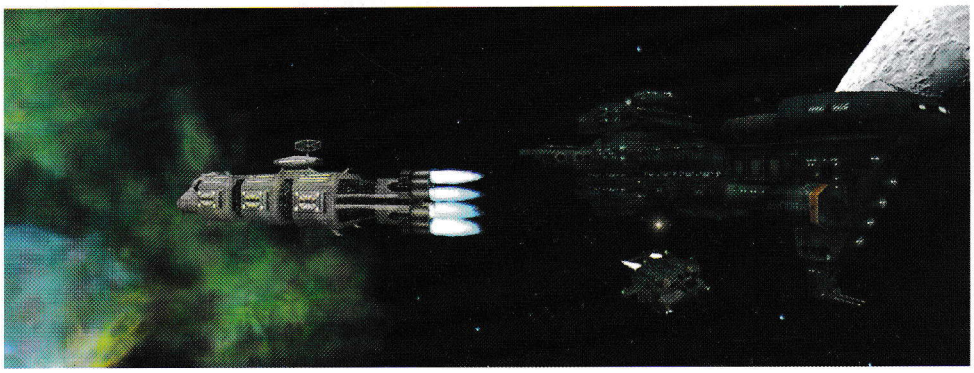
INFO

žanr	Strategija
proizvođač/izdavač	Malfador Machinations/Shrapnel Games
minimum	P 133, 32 MB, 120 MB HDD
preporučujemo	PII 333, 64 MB
broj CDova	1

Peđa Ljubojević

RIM: Battle Planets

Jedan od prilično nezahvalnih tipova igara jesu žanrovski hibridi. RIM: Battle Planets je jedan od takvih neuspelih slučajeva. U pokušaju da se spoje dva naizgled nepomirljiva žanra - potezna i real time strategija - izgubljeno je baš ono što oba žanra čini zaraznim.



IGROMER

GRAFIKA	73%
ZVUK	77%
IGRIVOST	69%

74%

+ ništa slicno na tržištu, zanimljivo animirane sekvence bitke

- dosta loša igrivost i nešto manje loša grafika, bagovi

PROBAJTE I...

Battle Isle 4, Starcraft, C&C: Tiberian Sun

INFO

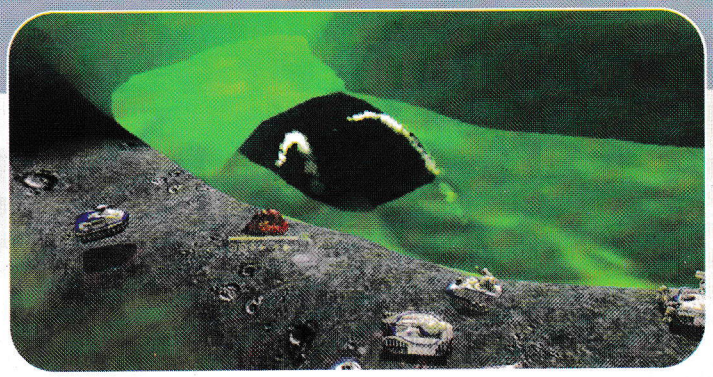
žanr	potezna strategija
proizvodjač/izdavač	TriNodE Entertainment/Fishtank Interactive
minimum	PentiumII 300Mhz, 64Mb RAM, 3D 16Mb
preporučujemo	PentiumII 500Mhz, 128Mb RAM, 3D 32Mb
broj CDova	1

Kada sam pokušao da pronađem tačan datum izlaska ove igre, naišao sam na veoma konfuzne podatke... RIM: Battle Planets je delo nemačkih programera TriNodE Entertainmenta, pa je tako i sama igra prvo izdata za domaće tržište u maju prošle godine, dok je evropsku promociju doživela tek početkom ove godine. Međutim, na zvaničnom sajtu (koji je, inače, veoma jadno urađen) kao datum pojavljivanja na evropskom tržištu stoji leto 2001! Bilo kako bilo, nije jasno zašto je ostavljen toliki raskorak u objavljivanju ove dve verzije.

Dakle, u ulozi ste tipičnog američkog mačo oficira - veterana u ratovima protiv mravolikih vanzemaljaca Slakza! Oficir Maks Adamski ima zadatak da, komandujući kopnenim trupama, obezbedi sigurnost istraživačkoj misiji svemirske krstarice RSS Solarius. Naizgled bezazlena misija pretvara se u niz opasnih obračuna sa neprijateljski nastrojenim vanzemaljcima...

Igra se sastoji od dvadeset osam misija koje su smeštene u jedanaest različitih okruženja. Princip igranja ćete vrlo brzo naučiti. Svaki krug je podeljen na tri faze - pomeranje jedinica, planiranje bitke i njena animacija. Pomeranje vaših jedinica je vrlo jednostavno. Kada kliknete na neku od

review



njih, radijus kretanja osenčiće se sivom bojom, a plava linija oko jedinice označiće domet raspoloživog oružja. Uspešno završavanje misije najviše je uslovljeno baš ovom fazom. Naravno, recept za uspeh je da jedinice postavite van domašaja neprijateljskog ali u dometu vašeg oružja. Na početku će vam na raspolaganju biti samo nekoliko slabijih vozila malog dometa, a kako igra odmiče, dobijaćete mnogo ubitačnije jedinice. Sledeća sekvenca je borba. Ukoliko ste pravilno rasporedili jedinice, ovo je lakši deo posla. Najkorisnije jedinice su artiljerija, tj. jedinice sa najvećim dometom oružja. Njihov radijus kretanja je po pravilu najmanji i zato ih uvek držite u zadnjim redovima i nikako ih nemojte ostavljati bez pratnje. Trudite se da artiljerijom gađate neprijatelje koji se nalaze jedan do drugog kako biste naneli što veću štetu u jednom krugu. Većina jedinica ima specijalnu funkciju koju može da iskoristi samo jedanput. Specijalna funkcija se kod svake rase razlikuje i, ako se pametno koristi, ona može biti od velikog strateškog značaja. U toku igre možete popravljati i nadograđivati vaše jedinice u zavisnosti od količine poena (odnosno novca) kojima raspolažete. Poene sakupljate tokom igre, a nalaze se raštrkani po mapi u vidu svetlećih ljubičastih kanistera. Ne postoji mogućnost pravljenja novih jedinica, ali će vam povremeno biti slato pojačanje ili ćete u toku igre nailaziti na savezničke jedinice koje će vam biti date pod komandu. Treći i poslednji deo kruga jeste prikaz bitke koju ste u prethodne dve faze isplanirali. Animacija je filmski dinamična i na odličan način prati čitav tok bitke.

Grafika je dosta jadno odrađena. Pejzaži po kojima se krećete su sumorni i jednolični, tako da i mapa terena postaje nefunkcionalna. Broj od sedamdeset različitih jedinica sa kojima ćete se sretati tokom igre na prvi pogled deluje impozantno, međutim, dosta njih je veoma nalik jedna drugoj tako da će vam poispadati oči dok ih ne raspoznate. Eksplozije su urađene prosečno, a stiče se utisak da je moglo i malo više da se poradi na animaciji efekata upotrebe oružja.

Zvuk je u granicama podnošljivosti. Zvučni efekti oružja su nekako prazni i često ne dočaravaju na pravi način njihovu ubojitost, dok su eksplozije urađene nešto bolje i realnije. Muzika je solidna. Prve dve sekvence kruga imaju zanimljivu, mada siromašnu, ambijentalnu podlogu, dok treća sekvenca dinamičnijom melodijom na pravi način podiže napetost tokom animacije bitke!

Mrežno igranje je podržano u LAN i Internet okruženju. U mrežnoj igri je omogućeno maksimalno osam učesnika koji pri tom mogu da se opredele za jednu od šest različitih rasa, mada sumnjam da će ova igra ikoga zainteresovati toliko da se upusti u višečasovni okršaj.Posle izvesnog vremena igra postaje dosadna i šablonski predvidiva i vrlo brzo gubite svaku volju za nastavljanjem, a kada na to dodate još i sumorno okruženje u kojme se igra odvija, čitava stvar postaje još dosadnija. Takođe, deljenje kruga na tri faze čini igru neverovatno sporom i napornom za igranje. Sve u svemu, ne baš ohrabrujuća konačna ocena za prvenca TriNodE Entertainmenta. ■

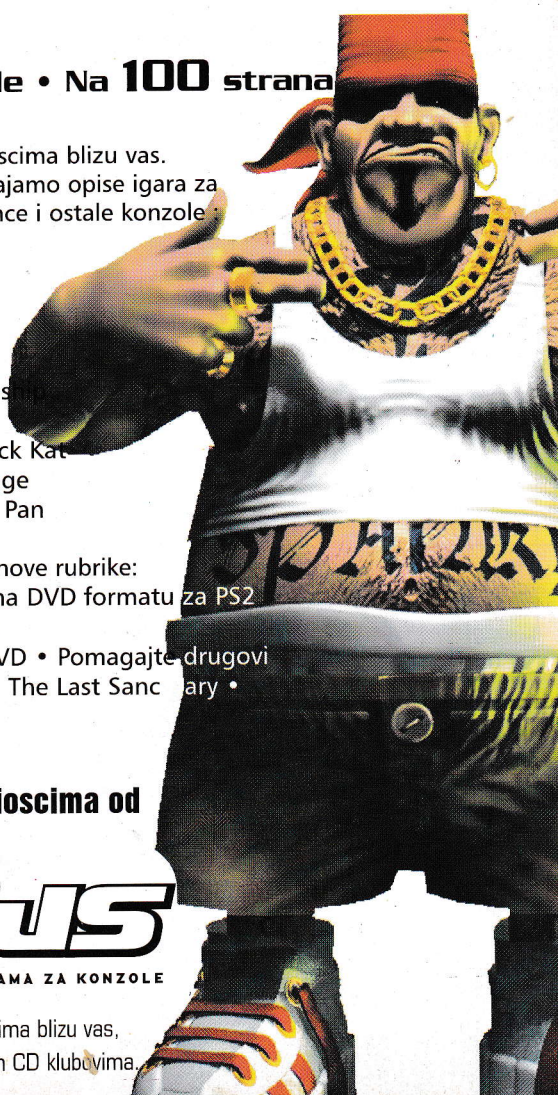
PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

100 % konzole • Na 100 strana

Predstavljamo prvu igru za PS2 na DVD-u • Vesti • Trikovi • Najnoviji opisi • Retro • BONUStrip • Pomagajte drugovi • Kompletno rešenje:



Jednom mesečno na kioscima blizu vas.
U najnovijem broju izdvajamo opise igara za PSX, PS 2, DC, GB Advance i ostale konzole:

Metal Gear Solid 2:
•Sons Of Liberty
•State Of Emergency
•Virtua Fighter 4
•World Rally Championship
•Mister Mosquito
•Pirates: Legend Of Black Kat
•Star Wars Racer Revenge
•Advance Wars • Peter Pan

Tu su još i standardne i nove rubrike:
Prikazujemo prvu igru na DVD formatu za PS2
• Prva domaća konzola
BONUStrip • Retro • DVD • Pomagajte drugovi
Rešenje igre: Dracula 2: The Last Sanc ary •
Trikovi ...

Broj 22 na kioscima od 20. IV 2002.

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Portažite ga na kioscima blizu vas, kod kolportera i u boljim CD klubovima.

Ranko Trifković

MIGHT & MAGIC IX

Industrija kompjuterskih igara definitivno zapada u krizu. Igračka platforma zvana PC polako odumire. Programeri su sve više finansijski motivisani da proizvode naslove za X-box. Svi oni dobri naslovi koje smo čekali godinama dodatno se odlažu. Izdavači sve više gledaju ka maloj crno-zelenoj kutiji i sve većem tržištu konzola.

The GaMe® IGROMER

GRAFIKA	40%
ZVUK	50%
IGRIVOST	50%

FRP igra

Samo za očajne

46%

PROBAJTE I...

Baldur's Gate 2,

INFO

žanr	FRP avantura
proizvodjač/izdavač	New World Computing/3DO
minimum	P2 400MHz, 128 MB RAM, 3D 16 MB
preporučujemo	P3 600MHz, 128 MB RAM, 3D 32 MB
broj CDova	2

review

Napraviti dobru igru visokog budžeta danas zahteva mnogo više od pukih sati rada, programiranja, crtanja, dobre ideje, usklađenosti softvera s najmodernijim hardverom. Dakle, da bi se igra za PC probila na tržište, treba vam skandal. Na primer, pustite u javnost informaciju da su za potrebe igre ubijane životinje, zlostavljana deca ili tome slično. Nisu svi skandali korisni, a evo i jednog primera koji se nedavno dogodio u Londonu, ispred sedišta 3DO kompanije...

London, 15. april 2002. Rano jutros, u ulici Mossop u južnom delu grada, upravo ispred kancelarija New World Computinga, odjeknule su tri snažne eksplozije. Materijalna šteta je ogromna, ali ljudskih žrtava nije bilo. Međutim, čim se dim razišao, na zgradu je ispaljeno 1230584 hica iz teškog mitraljeza "Šarac", kao i nekoliko raketa iz ručnog bacača "Panzerfaust". Jedna od kamera obezbeđenja uspela je snimi teroristu odgovornog za napad. Budući da je bio maskiran, identifikacija je obavljena na osnovu natpisa na njegovoj majici. S jedne strane je pisalo "Viva Rolemaster", a s druge "THe GaMer(r) Forever" na osnovu čega se moglo zaključiti da je reč o Game Masteru sa inicijalima R.T. koji već duže radi za terorističku organizaciju "Spasite PC igre".

Kada je ova vest procurela u javnost, došlo je do blagog šoka. Da li je mogućno da je R.T. izveo ovaj gnusni napad i to baš on koji je samo nekoliko dana pre održao miting podrške na Trafalgar skveru pod nazivom "Živeo 3D0, izdavač Heroja 4". Pre nego što je policija uspela da reaguje, na lice mesta izašle su hiljade fanova Might&Magic serijala i blokirale sve prilaze.

Izveštaj iz policijskog helikoptera koji je nadletao mesto odvijanja ove drame kazuje da je R.T. okupljenim fanovima održao govor pun gorčine i besa, a povodom izdavanja najgore FRP avanture ikad, Might & Magic IX. Uskoro, pobesnela rulja izletela je pred mitraljez R.T-a i pod kišom kuršuma uspela da savlada ludaka. Srećom, policija je već bila pozvala SAS tim koji je uspeo da razdvoji demonstrante i teroristu i sprovede ga do lokalne ludare.

Dok je čekao da mu uzmu meru za "specijalnu košulju koja se kopča otpozadi", ekipa THe GaMe®-a uspela je da dobije ekskluzivan intervju s teroristom...

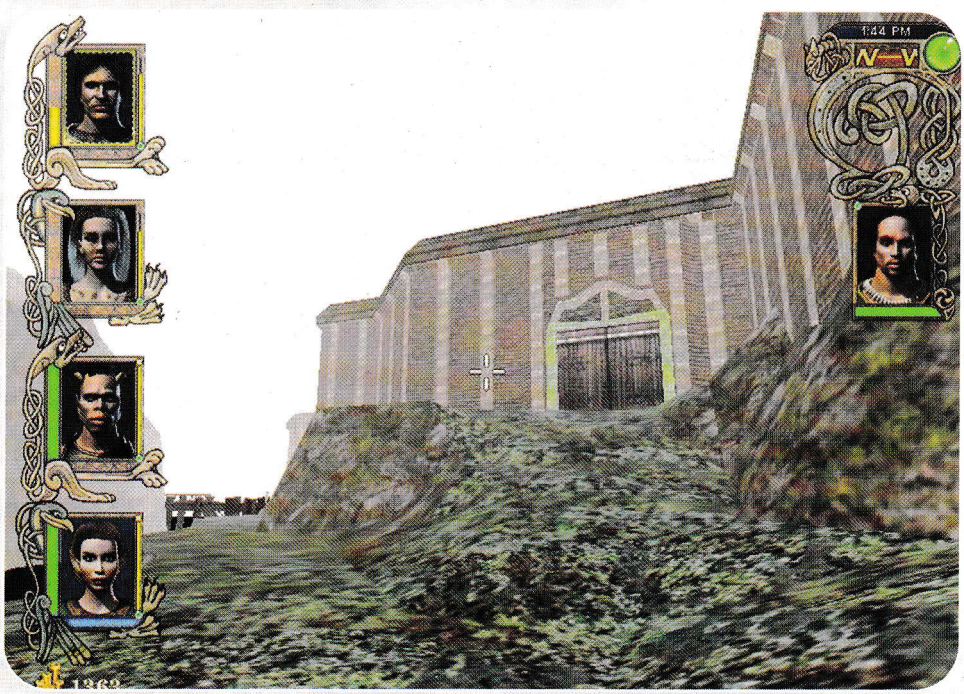
The Gamer: Šta vas je nagnalo da za samo dva dana imate dve tako ekstremno različite reakcije na proizvode 3DO-a? Kako objašnjavate ovaj današnji napad?

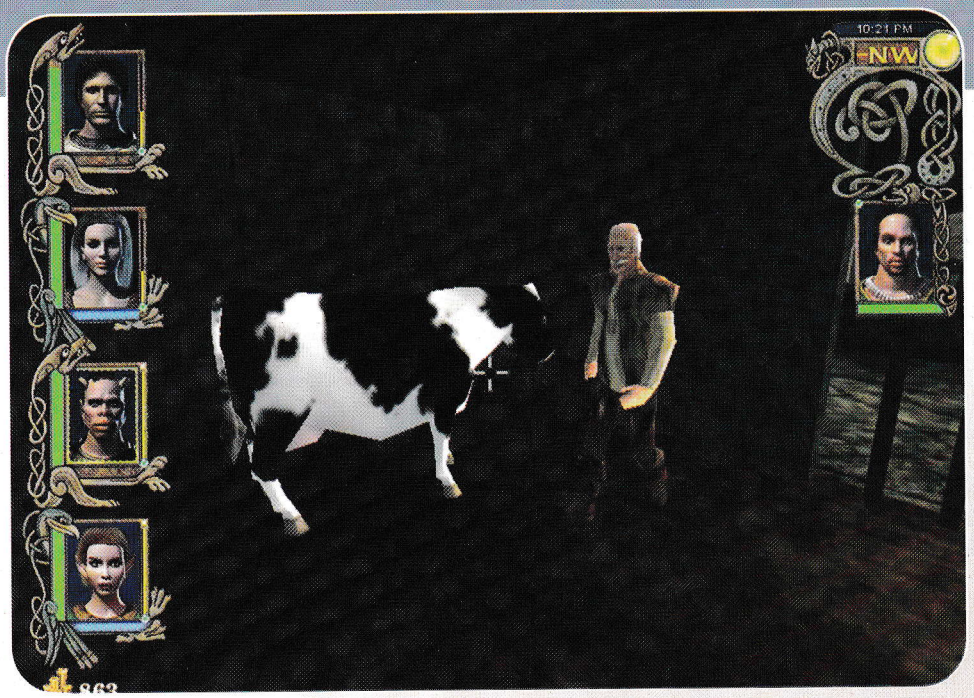
R.T: Pa, kao što znate i sami, PC tržište igara propada. Neće proći mnogo a broj dobrih igara će drastično opasti. Preživeće neke siromašne programerske kuće kojima ni do sada nije bilo važno da mnogo zarade, dakle, preostaće samo solidne, osrednje igre. U tom smislu potez 3DO-a je više nego vredan hvale. Neko se konačno potrudio da napravi igru koja će biti suštinsko unapređenje stare ideje...

TG: ... Ali, gospodine, vi ste upravo srušili zgradu tog istog 3DO-a? Zbog čega, zaboga!

R.T: A, to?! Pa vidite, ja sam govorio o Heroes of Might &Magic IV, to je dokaz da PC tržište nije umrlo i trend vredan hvale da se stare tradicionalne PC vrednosti čuvaju...

TG: ... Da, da, ali danas ste napali 3DO. Napali, ispucali 1230584 metka iz "Šarca"! Čemu to?





R.T: E to im je za Might & Magic IX! Takvu izdaju nijedan normalan GM (ako takvih ima uopšte - prim. prev.) ili normalan igrač (vidi prethodnu primedbu - prim. prev.) ne sme da otrpi! Da se na brzinu zapakuje igra koja bi trebalo da je nastavak legendarnog serijala i smuti u neki otrcani 3D sa bednom pričom i proda nam kao prateća igra uz Heroje 4! E to je prevršilo svaku meru!

TG: Da, ali koliko smo razumeli fanove M&M-a (nisu bombonice - prim.prev.), igra i nije toliko loša?

R.T: Možda ne bi bila toliko loša da je izašla pre pet godina! Trodimenzionalnost nije baš tako važna za jednu avanturu, ukoliko teksture izgledaju kao nadrealistički kolaž! Osim toga, M&M serijal nikad nije imao bogzna kako dobru grafiku, ali ona nikad nije bila ovako očajna. Sve je sterilno i kockasto, a pokušaj da se u 3D svetu dobije utisak detalja više je nego bedan. Predmeti s kojima možete imati interakciju nisu obeleženi, ali zato vrata imaju idiotsku zelenu auru oko sebe ne bi li dala do znanja avanturistima da kroz njih može bezbedno da se prođe. Uopšte, ceo utisak igre, počev od dizajna, je da neko u 3DO-u smatra da smo svi mi maloumni ili da smo u najmanju ruku prespavali 15 godina istorije PC igara.

TG: Znači, vama najviše smeta ružna grafika? Ali, sami ste rekli da za jednu avanturu to nije presudno...

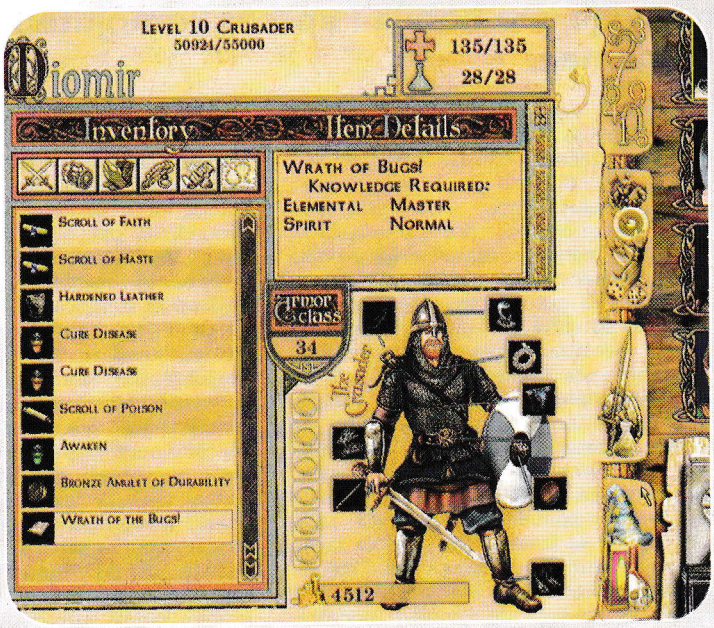
R.T: ... Pa i nije toliko, ali ako igra mora da bude 2D da bi se dobio izgled jednog Baldur's Gatea, onda neka bude 2D. Kad već praviš 3D danas, onda gledaš da ili bude fotorealističan kao Operation Flashpoint ili da bude u animiranom, stripovskom maniru kao Max Payne ili Deus Ex. Čak je i prastari BattleSpire imao bolju grafiku nego ova splačina od M&M IX. Ali nije grafika najvažnija, važna je priča.

Tu dolazimo do još jednog izdajničkog momenta 3DO-a. Priča je bedna! Vi ste neki klinci, i, kao, spasićete svet, i, kao, pošli ste tati po 'leba i onda vas je uhvatila mećava. I, kao, treba da ujedinite plemena i, kao, trčkarate tamo-amo po mračnim (ali tako mračnim da ni Gamma Correction ne pomaže) tunelima i ubijate nemaštovito izrađena čudovišta. Sve to radite da biste ispunili zahteve vođe plemena, a, naravno, kad ste već učinili uslugu njemu, onda što ne biste poslušali i svakog seljaka. Pa, naravno da morate da poslušate inače nema XP-a. I tako, od jednog do drugog grada šest puta (i ubijte zmaja pre nego što doručkujete). Sve je statično, nema drame, vreme prolazi bez ikakvog značaja. Napredovanje je simpatično osmišljeno, tako da podseća na Heroje. Vaši likovi počinju kao Initiate ili Fighter, a mogu postati Crusader, Druid, Leech ili Gladiator. Posebno je lud sistem unapređivanja veština. Troše se neki skill poeni, a skupljaju se i zvezdice, a pravo da vam kažem, nema neke razlike između 1. i 11. nivoa. Protivnici su uvek ružni, glupi i dosadni. Igra vam ne pruža slobodu izbora. Jednostavno, spisak zadataka jeste otvoren, ali jačina protivnika vam jasno daje do znanja koji dungeon prvo da očistite. Ne postoji mogućnost da lukavom upotrebom veština, magija i predmeta "zaobiđete" neki problem. Sve se svodi na utamanjivanje čudovišta i zabadanje njuške u svaki ćošak mape. Izem ti priču...

TG: Da, ali fanovi kažu da to i nije tako strašno, tj. da u oskudici FRP igara ovog tipa može da se...

R.T: ... Ma šta može! Ne može ništa! Tumaraš bre kroz igru i kao rađaju se ti questovi i - ništa. Interakcija s NPC-jevima je kranje glupa, ništa od obećanja o nelinearnim razgovorima. Zatim, igra je prepuna glupih intelektualnih pošalica. Sela koja su u zavadi zovu se Sturmford i Drangheim (Sturm und Drang?), kralj Ironfist želi da radi u cirkusu i sve tako neki kao štosovi...

TG: Pa dobro, ima li šta pozitivno u ovoj igri?



R.T: Nažalost ima, a to je to što uopšte postoji tako da ljubitelji PC igara i ljubitelji FRP žanra ipak mogu da se igraju. To možda zvuči kao premalo, ali u nadolazećoj suši igara može se pokazati kao veoma velika prednost... ■

MMHOUSE
www.mmhouse.co.yu
011/301-54-77
Najveći izbor praznih kompakt diskova
SONY PlayStation
KONZOLE
DŽOJSTICI
MEMO KARTICE
KONVERTORI
Verbatim
TDK
Creation CD-R
SMARTBUY
COLOR i SILVER
PRINCO
NO-NAME
CD-R i CD-RW, diskete i prazne kutije za 1CD, 2CD i SLIM

NAPOLEON'S RUSSIAN CAMPAIGN

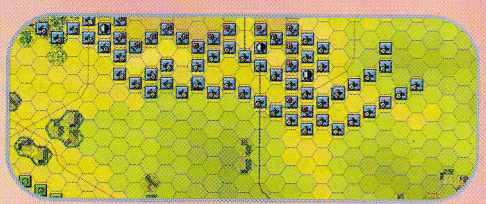
Ovo je još jedna igra neverovatnih Džona Tilera i Tomasa Huka. Ova dvojica velikana su nezaobilazni primer pregalaca u zaštiti istorijske baštine i očuvanju izvornog wargaminga kao žanra koji, eto, izdržava pod okriljem vojne istorije i militarije kao hobija i uprkos kompjuterima koji su potisnuli neke klasične oblike wargamea.

Suština wargaminga je u sledećem. Najpre se iz bogate istorije ratovanja ljudi izabere jedan konkretan oružani sukob. Bilo da je u pitanju neka odlučujuća bitka (npr. bitka kod Vaterloa), velika operacija (kao što je bitka za Moskvu) ili manje poznata serija okršaja (američko-kanadski rat 1812), o datom događaju treba sakupiti što više podataka. Podjednako su važni tok događaja, presudni momenti, neostvareni planovi zapovednika, tačan broj, vrsta i imena jedinica koje su učestvovale, njihovo naoružanje i taktički kvalitet. Kada se u istraživanju dođe do preciznih podataka, kao što su na primer imena svih oficira nižih od ranga pukovnika, onda se pristupa sledećem koraku wargaming hobija. Iz velike ponude livenih figurica (a.k.a. olovni vojnici) se izaberu one koje će tačno predstavljati istorijske učesnike sukoba koji ste izabrali. U zavisnosti od veličine bitke, a u pokušaju da prekopirate istorijske podatke, organizovaćete figurice u grupe koje predstavljaju čete, bataljone itd. Naravno, pre toga ih morate ofarbati u tačnim bojama uniformi koje su date trupe nosile. Na pripremljenu tablu (veličine 240x120cm) postavite minijaturni teren (brda, doline, šume, potoke i sl.) koji ste takođe s ljubavlju i preciznošću modelirali, a tako da okvirno predstavlja istorijsku situaciju. Ostaje vam jedino da odaberete sistem pravila za sam boj. Taj sistem reguliše način pokretanja jedinica, način izračunavanja njihovog kvaliteta, sposobnosti za napad, odbranu, moral itd. U takva pravila treba da ugradite specifičnosti istoriografskih okolnosti koje su predstavljale prednost ili manu za pojedinu vojsku i eto vam spremne strateške igre. Povežite nekoliko takvih bitaka u seriju koja može, ali i ne mora da prati istorijski predložak i jednog lepog popodneva, u miru i tišini vaše garaže ili dvorišta, vi ćete postati Napoleon, Velington, Ajzenhauer, Montgomeri, car Lazar...

Način na koji živimo, ritam života i usmerenje ljudi ka kompjuterima nagnali su wargame da se preobrazi. Tako su nastale sve one strateške igre koje se baziraju na istorijskim podacima, tj. one igre koje nastoje da ozbiljno zaposle vaše organizacione i operativno-taktičke sposobnosti. Dakle, govorimo o igrama kao što su General serijal (Panzer General, Pacific General, Allied General), World at War serijal (Rising Sun, Europe in Flames, Fall of the Reich, Divided Ground), ili pak o Kohanu, a ne o "nekim tamo" Star- ili War- Craftovima. :)

Posebno mesto ipak zauzimaju igre opskurnog izdavača HPS koje su sve listom potpisali Džon Tiler i Tomas Huk. Naslovi kao što su Kharkov '43, The War of 1812, Horse&Musket, Normandy '44 itd. zapravo su konverzija klasičnog wargamea u formu kompjuterske igre. Trodimenzionalni prikaz koji one nude krajnje je rudimentaran i služi samo da ublaži nostalgiju starih "stonih" wargamera. Na takvoj 3D tabli jedinice su prikazane kao figurice s postoljima, heksagoni su neskriveni, a teren više nego podseća na makete. Loša preglednost takvog prikaza vraća vas na 2D sliku, koja pa opet obeležava jedinice kao da su kartonski markeri na tabli i tako celu situaciju zakucava u klasičan board tj. wargame. U svakom slučaju, ako vam je stalo do atmosfere, u ovoj igri je nema. Cilj ove igre je čista taktika i strategija, tako da je jedino ozbiljno igrati se u 2D prikazu. Tako je i u Napoleon's Campaign koja, primetiće iskusniji, izgleda identično kao prethodna ostvarenja, isti su shortcuts, isti interfejs. Ono što je drugačije jeste zapravo sistem pravila, te karakteristike jedinica koje su prilagođene datim istorijskim okolnostima. Broj ljudi je ujedno i snaga jedinice. Preciznost i moral, kao i modifikacije snage trupa, regulisani su na klasičan wargame način, tj. trupe se dele na klase: A, B, C, D i E. Garda jedne nacije bi bila A, regularni vojnici B, rezervisti ili slabije trupe C, a milicija i loše trupe D i E. Zamor je veoma važna stavka budući da su se bitke u Napoleonovo vreme u velikoj meri odlučivale u odnosu na to da li je general imao još svežih trupa da ubaci u boj posle celodnevnih operacija.

Igru možete igrati kao niz istorijskih ili hipotetičkih scenarija, tzv. situacija, a možete započeti i kampanju tj. kroz niz odluka koje donosite granaće se i stablo uspeha. Na ovaj način igra se komplikuje, ali i postaje zanimljiva jer se može videti "šta bi bilo - kad bi



bilo" u ovom velikom pohodu na Rusiju. Bilo da igrate scenario ili kampanju, bitke su veoma dugotrajne i zamorne, budući da je skala razmere veoma krupna. Jedna jedinica predstavlja jedan bataljon, pri čemu se neke mogu razdeliti na čete. Svaka baterija se vodi zasebno kao i svaki eskadron. To mu dođe negde blizu dvesta "piklića" koje morate da pokrenete u jednom potezu. Kao da to nije dosta, bitke su veoma teške i napete i najmanja nemarnost u redosledu pokretanja ili pucanja može dovesti do gubljenja vremena, a samim tim i gubitka kampanje. Sve u svemu, preporučujem samo ljubiteljima. Kao i uvek, za svaku pohvalu su istorijske melodije. ■

The GaMe®

IGROMER

GRAFIKA	50%
ZVUK	70%
IGRIVOST	30%

Detaljnost, muzika

Samo za uporne generale

50%

PROBAJTE I...

Napoleon's Last Battle, Wargame - 1812

INFO

žanr	strategija
proizvodjač / izdavač	HPS corp.
minimum	PI 100MHz, 32 MB RAM, SVGA
preporučujemo	P2 300MHz, 64 MB RAM, 3D 4 MB
broj CDova	1

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije vesti iz sveta igara, prikaze najboljih igara, glasaj za najbolju igru nedelje. Zašto o igrama ne bi znao više od ostalih. Budi informisan na pravi način i na pravom mestu 041-20-20-20 pobednik . Čujemo se.

PC CD-ROM

Medal of Honor: Allied Assault, Max Payne, Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek Armada 2, Europa Universalis 2, AstroRock 2000, Serious Sam the Second Encounter, Hooligans: Storm Over Europe, Alien vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Deadly Dozen

PlayStation

Bushido Blade 2, Anna Kournikova's Super Court Tennis, Blood Omen: Legacy of Kain, Rainbow Six, Dark Forces, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Asterix, Action Man, Syphon Filter 3, Spec Ops: Covert Assault, Tomb Raider

NINTENDO 64

Duke Nukem: Zero Hour, Pokemon Stadium 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, Star Wars: Battle For Naboo, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Xena: Warrior Princess, The Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Supercross 2000

GB Color

GB Advance

Lady Sia, Doom, Jurrasic Park 3: DNA Factor, Mario Kart Super Circuit, Rugrats: Castle Capers, Men In Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, Advance Wars, Batman: Chaos in Gotham, Legend Of Zelda: Oracle Of Ages, Bomberman, Polaris SnoCross, Catwoman

Dreamcast

World Series Baseball 2K2, Unreal Tournament, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Rainbow Six, Charge N' Blast, Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Sega Smash Pack 1 - Virtua Cop 2, Sega Smash Pack 1 - Golden Axe

PlayStation.2

Batman: Vengeance, Spashdown, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Smuggler's Run 2: Hostile Territory, Kinetica, Baldur's Gate: Dark Alliance, Spy Hunter, GTA 3, Half-Life, Twisted Metal: Black, Devil May Cry

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

Kada pozovete 041-20-20-20 pobednik , i izaberete opciju 1 saznaćete šifte i trikove za najnovije igre, za sve trenutno aktivne igračke platforme: PS, SONY PLAYSTATION, SONY PLAYSTATION 2 NINTENDO 64, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO GAME BOY COLOR, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SEGA DREAMCAST. Sve na jednom mestu, dostupno u svakom trenutku.

1 TRIKOVI I ŠIFRE

abc 2 VESTI

def 3 IGRA NEDELJE

ghi 4 OPIS IGRE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Željko Nešić

ESPN NFL Prime Time 2002

Znamo svi da ako iko mrsi konce EA-u na polju sportskih simulacija (na svim platformama) jeste japanska firma Konami. Mora da ste živeli pod nekom kamenčinom i da vam je stonoga bila najbolji prijatelj pa da ne znate šte je to Konami proizveo tako dobro da je mučio EA.

IGROMER

GRAFIKA	75%
ZVUK	52%
IGRIVOST	44%
radi ALT+F4	62%
MNOGO bagova	

PROBAJTE I...

Maddene i Segine a.f.-ove

INFO

žanr	Simulacija američkog fudbala
proizvodjač / izdavač	FarSight / Konami
minimum	PII 400 MHz, 64MB RAM, 3D
preporučujemo	PIII 750 MHz, 128MB RAM, 3D
broj CDova	1

review

Bogami, ako stvarno ne znate, onda niste ni zaslužili da saznate. U svakom slučaju ISS volim da igram zbog čiste nostalgije prema jednoj drugoj japanskoj, sivoj, mnogo starijoj konzoli (SNES) i tvrdim da je EA bolja firma. Verovatno je Konami željan slatkog, sklopio dil sa ESPN (velikom US sportskom TV mrežom) i krenuo u pohod po taj prokleti kolač.

Svi vi koji prvi put vidite sport koji se zove američki fudbal obavezno nabavite broj THe GaMe®-a u kome sam opisao Madden 2002 (mislim da je oktobarsko izdanje) kako biste se informisali o pravilima (da samo da kažem da ocena Maddena nije 52 već 85, štamparska greška).

Za NFL Prime Time može se i iz Rija videti da je igra portovana sa PlayStationa. Maximalno sam se zbunio kada sam video da igra ne zahteva instalaciju već je možete igrati kao svaku konzolašku igru, ubaciš-i-igraš. OK, ne kažem da je ovo mana, čak mi se i svidelo jer nisam morao ništa da brišem, ali znam da je PC - PC i jednostavno to se tako ovde ne radi. Nema veze, kliknemo play i evo nas u igri. Exhibition, Practice, Franchise i Tournament. Egzibicija, prektis i turnir ne zahtevaju neko objašnjavanje jer i ne izlaze iz okvira tih pojmova, ali franšiza da. Franchise je u suštini drugi naziv za sezonu, ali ovde on obuhvata i predsezonske mečeve, i ne samo to, već ako vam dosadi jedan tim, možete igrati s drugim ili se ne vezujete ni za jednu ekipu već možete slobodno menjati timove kao Tina Tarner čarape. Naravno, ako mislite da vam je omiljeni tim preslab, možete uključiti Fantasy Draft i naštelovati ekipu po svojoj meri. Pretpostavljam da će se ovo svideti cheaterima, ali samo cheaterima (marš na stranu malih tajni).

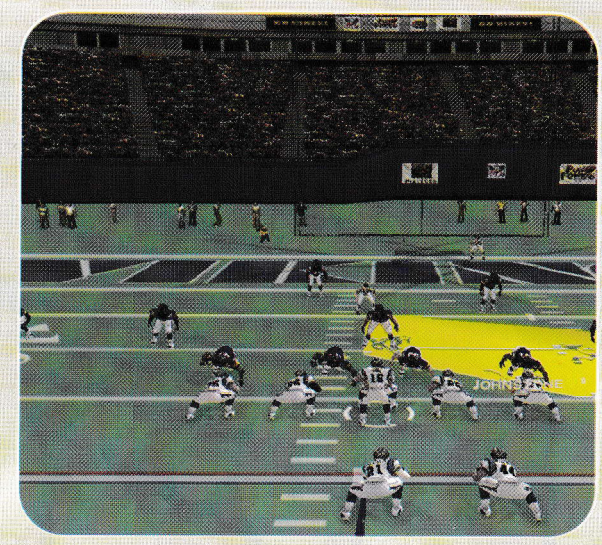
Što mi ovde uradimo, to ne može niko ...

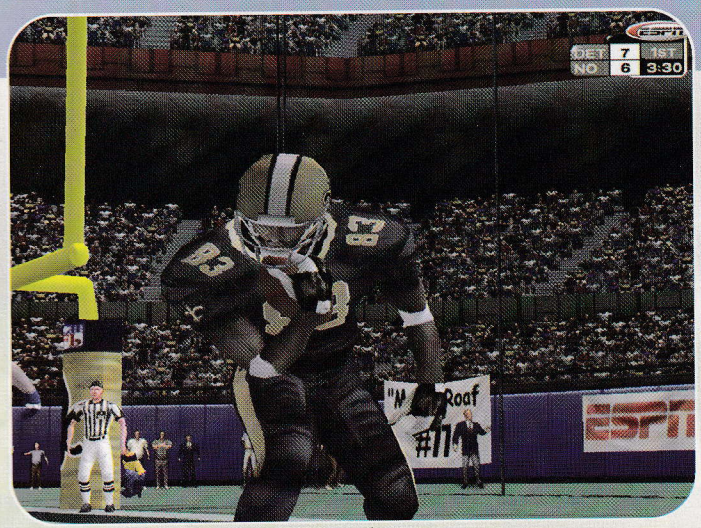
Realnost u ovoj igri jednaka je onoj u Mortal Kombatu. Sve na papiru lepo izgleda, tečna animacija, realno kretanje lopte, ultimativan AI, ali je realnost izvrnuta kao u ogledalu.

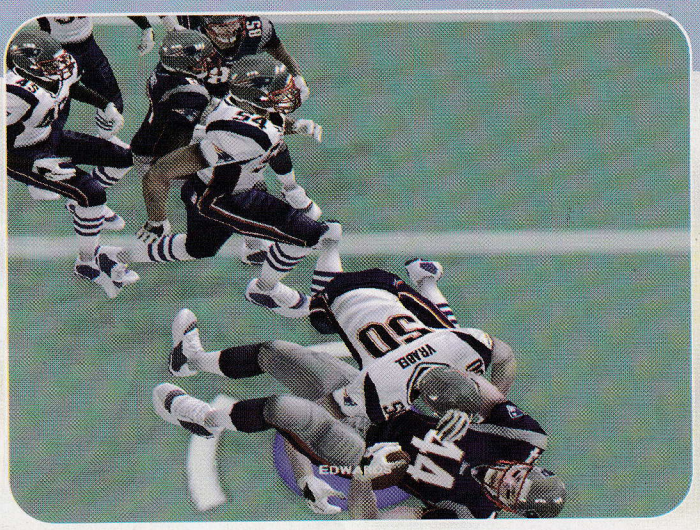
Kao prvo, položaji kamere su loši, preglednost terena će vam se svesti na QB-ova leđa i protivničke stative. Tužno ja što ne postoje alternative kao što su izometrijski ili pogled sa strane. Kamera je dobila ocenu nula. Da li je zbog kamere ili su kontrole stvarno loše, mislim da će ostati misterija za sve nas. Premda je igra portovana sa konzola ne čudi me default razmeštaj dugmića (pazi sad) a-sprint, b-desni tampon (ono kada ispruži ruku da bi blokirao protivnika), c-levi tampon, z-desni side-step, x-bacanje/skok, y-levi side step. A, potražite te dugmiće da tastaturi.

Jao, ljudi, mi nemamo šake kao lopate pa da pokrijemo celu tastaturu jednom rukom. Jeste li vi normalni, zašto niste stavili da kontrole mogu da se konfigurišu?

Ovaj izliv besa je bio upućen onima iz FarSight studija koji su pravili igru. Stvarno je neprijatno kada su kontrole ovako razbacane na sve strane sveta. Barem da odgovaraju na vreme, nego ni to. Hhm, a tek ovi vaši saigrači... Strašno i tragično! Verovali ili ne, hvatanje lopte je maksimalno random. Bili vi sami ili ne, nikada nećete znati da li ćete uzeti loptu, to nema veze sa kvalitetom igrača već je tek onako, s tim što i protivnički igrač ima iste šanse za hvatanje, tako da vam iz čista mira na ekranu može iskočiti poruka "INTERCEPTION". No ni ako ste trkački (probijački) nastrojeni, nećete bolje proći. Kao prvo, i ofanzivne i defanzivne linije su pravi užas. Ja posle više od 10 sati igranja nisam pronašao način kako da ih kontrolišem. Dešavaće vam se da jednostavno neko iz bilo koje linije prosto padne, tek tako, ne mora da se gura, nego po čistom random osećaju vašeg kompjutera za američki fudbal. To dovodi do tužnih situacija da na jednoj utakmici bude i po 15 sackova, što je previše kada igraju dva ozbiljna NFL kluba, a ne Kršni Njivari iz Lajkovca i Omladinac iz Gornje Žagubice. Da ne zaboravim da vam pomenem jedan biser: QB nikada neće trkaču dobaciti loptu u ruke već negde pet metara od njega, a ovaj mora da ide i da je pokupi, plus sudija ne opoziva fumble. Heh, dolazimo do sudije koji je pošten kao Ank-Morporški trgovac kobasica (koji u suštini ljudima prodaje sve sem kobasica). Presuđivaće on neke pass interferencije, ranije kretanje i brdo







nekih stvari koje se nisu ni dogodile. Ipak nemojte da se nervirate jer za divno čudo on uvek presuđuje u vašu korist.

Grafika ili oh ne zar opet?!?

Kao i ostatak igre ni grafika nije bog zna šta. Mali broj poligona i krutost igača jesu ono što zapažate u prvi mah. Odmah zatim slede i neke gluposti, svi igrači imaju patike broj 66, tako da izgledaju kao multiplicirani Šilja s kacigom. Lica su sabijena i nimalo ne liče na njihove parnjake "s one strane". No, iako je ja blatim, grafika je skoro najjači adut u ovoj igri. Lepo su se potrudili da ubace dosta off-court sitnica tipa čirlidersice (mala stvar,. huh), za divno čudo lepo odrađena publika, treneri koji se nerviraju... Čak postoji i prljanje koje je odrađeno s merom, tako da će malo trave biti i na kacigama koje stvarno izgledaju fenomenalno. Ali, tu je i druga strana medalje, ne možete kao čovek igrati na zatvorenom stadionu. Ovo baš ne mogu ni ja objasniti, ali svaki stadion koji ima krov (Minesota, Detroit, New Orleans) dobija i više od bagova.

Što se tiče audio efekata, bah, izgleda da sam džabe kupovao ovaj Cambridge SoundWorks jer krčanje i često pucketanje zvuka ne mogu da se odstrane. Kako ESPN-ov logo u igri ne bi bio tu samo radi ukrasa, potrudila su se dva njegova komentatora ... u stvari nisu se potrudili, već mi se čini da su ih mučili pre svake rečenice (i to se njima nije svidelo). Šalu na stranu, Chris Berman i Tom Jackson i nisu zasjali u pravom komentatorskom svetlu.

CTRL+ALT+DEL; CTRL+ALT+DEL

E, to vam je pored ALT+F4 u suštini najbolja komanda. Kao zaključak ponoviću ono što sam rekao na početku: Madden je majka, a ovo igrajte ako baš ne volite EA. ■

KONKURS KONKURS KONKURS

The Gamer otvara stalni konkurs za nove saradnike.

Ukoliko želite da postanete naš saradnik napravite opis omiljene igre ili hardware-a i pošaljite na:

redakcija@gamer.co.yu i
office@gamer.co.yu

WWW.GAMER.CO.YU

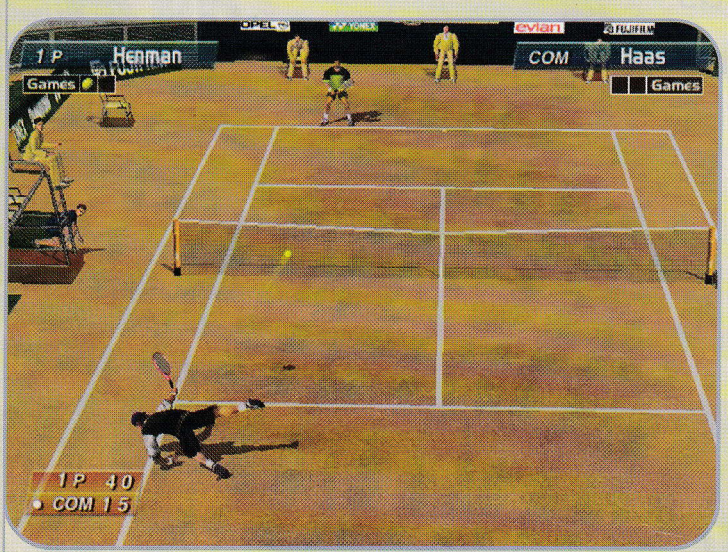
Aleksandar Vuletić

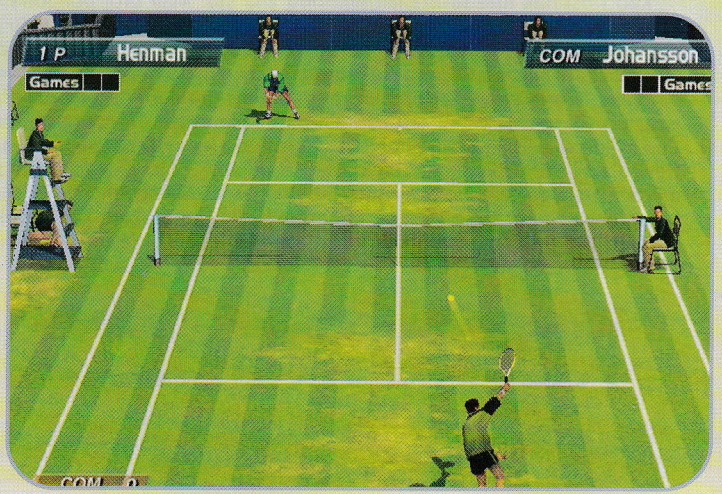
Virtua Tennis

Ako smatrate da je dobra simulacija tenisa ona posle koje želite da istrčite iz kuće i otpikate neku partiju, onda Virtua Tennis definitivno spada u tu vrstu...

Često, veoma često su sve konverzije sa Sege Dreamcasta na PC jako neuspešne ili, pak, ako su igrive, bivaju jako bagovite. To nije slučaj s Virtua Tennisom. Što je najgore od svega, čovek nikada ne bi ni pomislio da se radi o konverziji jer je tu izbor rezolucija do 1280x1024 (u kojoj igra radi vrlo stabilno, a pored toga nema nikakvih bagova) i raznorazna nameštanja koja ne odlikuju Dreamcast, a jedino što je odaje jeste kontrola, tj. strelice i dva tastera (koja pored igre služe i za navigaciju kroz meni, kao na Dreamcastu). Igra se može nazvati i zvaničnim proizvodom jer su imena igrača i terena realna. Još jedna od stvari koje ćete prvo primetiti igrajući igru jeste to da se ona jako lako igra, tj. krećete se strelicama, a pored njih imate dva tastera za lob i smeč. Iako je samo upravljanje jednostavno, biće vam i više nego potrebni refleksi jer se jednostavnost odnosi samo na deo s udaranjem. Ipak morate na neki način predvideti poteze protivnika i trčati s jednog ćoška terena na drugi, pokušavajući da stignete loptu. Takođe, sama grafika je jako dobra, ima puno detalja (a jedna od stvari koje ćete definitivno pamtiti jesu scene poput one u kojoj sudija naređuje radnicima na terenu da kupe loptice koje su završile u mreži ili u outu), tu su lepo izmodelirani igrači i okruženje, animacija pokreta, a o tome koliko sve to realno izgleda govori činjenica da prolaznici u većini slučajeva pomisle da gledate prenos, iako vi samo gledate replay vašeg poslednjeg poteza...

Fizika u igri je takođe za pohvalu, a jedna od bitnih stvari koje ćete primetiti jeste to da se loptica drugačije odbija o parket, a drugačije o travu. Ono što je još zanimljivo u igri jeste da, pored toga što igru možete igrati s nekim od ukućana (bilo deathmatch bilo coop, a





istovremeno može igrati četiri igrača te na raspolaganju imate igranje duela, u parovima ili pak, nekoliko ljudskih mozgića protiv AI-a), postoji Career mod u kojem počinjete od nule, zarađujete kintu i plaćate opremu, partnera i učešće na velikim turnirima. U istom modu postoje treninzi gde ćete vežbati lob i smeč, ubacujući loptice u kante ili gađajući mete, a istovremeno, za svaki sekund novog rekorda dobićete po koji dinar. Pored Career moda, na raspolaganju imate Arcade i Exibition modove, koji sami po sebi nisu preterano interesantni.

Sve u svemu, ova igra će, čini se, biti proglašena najboljom tenis igrom ikada (sem Ponga, Pong je zakon ;)) jer je jedini konkurent koji bi mogao da napravi problem Rolland Garos 2001 koji je ipak jako daleko od Virtua Tennisa. Svaka čast Segi za izdavanje nečeg ovakvog za PC! Što se njih tiče, definitivno će im se isplatiti... ■

IGROMER

GRAFIKA	85%
ZVUK	80%
IGRIVOST	90%

88%

Konačno jedna dobra konverzija Dreamcast - PC

Skoro ništa, možda nekoliko bagova kao što je zastajkivanje replaya

PROBAJTE I...

Tennis Masters Series, Rolland Garos 2001

INFO

žanr	Simulacija tenisa
proizvodjač/izdavač	Sega/Sega
minimum	P2 300, 64Mb RAM, 3D
preporučujemo	P3 500, 128Mb RAM, 3D
broj CDova	1

Nikola Dolapčev

Emulatori

Dobro došli u potpuno novi svet!

Neke osnovne stvari

Od ovog broja Gamera ćete imati priliku da redovno čitate tekstove posvećene emulaciji, temi koja od kraja prošle decenije privlači neverovatnu pažnju miliona igrača širom sveta i postaje fenomen, u najmanju ruku ravan multiplayer igranju. Ako ne znate ništa o ovoj temi (kao ni većina domaćih igrača), to nije nikakav razlog za brigu. Trudićemo se da vas postepeno, iz broja u broj, lagano upoznajemo s njom. Za početak, treba da odgovorimo na osnovno pitanje: šta je to zapravo emulacija?

Najpravilnija definicija bi glasila otprilike ovako: Emulacija je proces uz pomoć kojeg se softver pisan za jednu platformu može pokrenuti i na nekoj drugoj, za koju dati program nije predviđen. Da bi proces emulacije uopšte mogao da se izvršava, neophodno je za tu svrhu koristiti specifičan softver koji se definiše kao emulator. Emulator je zapravo program čija je namena imitiranje rada jednog hardverskog sistema i samim tim omogućavanje pokretanja softvera pisanog za taj (emulirani) sistem. Emulatori i emulacija su zastupljeni i na konzolama, ali su ipak daleko popularniji među korisnicima računara, naročito među vlasnicima PC-ja za koji ih ima bukvalno na stotine. Pošto smo se upoznali s nekoliko osnovnih stvari, možemo da pređemo na drugu, daleko interesantniju temu, a to je...

Konkretna primena

Iako se emulatori mogu koristiti u ozbiljne svrhe, među korisnicima neuporedivo veću popularnost imaju emulatori poznatih igračkih sistema, a ovde gotovo da nema ograničenja u tom pogledu. Želite da igrate Super Mario Bros ili Donkey Kong Country? Nema problema. Imali ste Amigu? Želite opet da igrate neku od legendarnih igara ili da se podsetite kako izgleda stari Workbench? Ništa lakše! Dakle, sada vam je, nadamo se, sve mnogo jasnije i uviđate sve neiscrpne potencijale emulacije kao ogromne problematike. Praktično zahvaljujući emulatorima, moći ćete da igrate gotovo sve igre iz prošlosti pisane za NES, Sega Master System, Super NES, Mega Drive 2, Playstation, Nintendo 64, Amiga računare pa čak i igre sa automata. Naravno, ovo je samo deo liste podržanih sistema, a od sledećeg broja ćemo početi s kratkim predstavljanjem onih najznačajnijih.

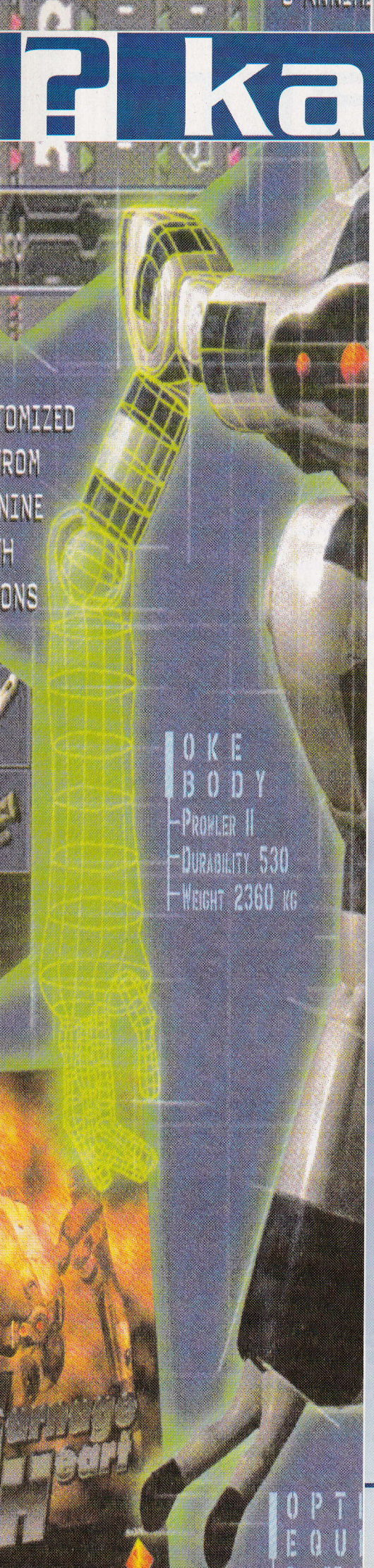
Hardver

Ipak, ne bi bilo loše da odmah znate kakva će vam hardverska konfiguracija biti potrebna. Naravno, jasno vam je da za pokretanje igara sa osmobitnog NES-a i npr. Playstationa nije potrebna ista konfiguracija, pa je zato jako teško odrediti optimum. Za kakav-takav ugođaj biće vam neophodan procesor Pentium klase koji će biti dovoljan za emulaciju osmobitnih platformi, što je ipak krajnji minimum. Za pokretanje određenih igara pisanih za neke od novijih sistema potrebne su grafičke kartice i procesori najnovijih generacija. Ipak, ako posedujete bar Pentium III ili ekvivalent na više od 500 mhz, 64 MB RAM-a i bilo koju GeForce karticu, možete se pohvaliti da imate solidnu mašinu za početak.

In the end...

I to bi bilo to za ovaj put. Ako smo vam imalo razbuktali maštu, postigli smo cilj, a od sledećeg broja počinjemo s konkretnim stvarima. Pripremite se, biće to duga, ali izuzetno prijatna vožnja. Za kraj, ako imate vezu s Internetom, savetujemo vam da obavezno posetite naš jedini sajt o emulaciji koji se nalazi na adresi www.emulationgalaxy.co.yu gde ćete pronaći mnoštvo interesantnih informacija koje će vam prekratiti vreme do sledećeg broja. ■

kako se prave igre



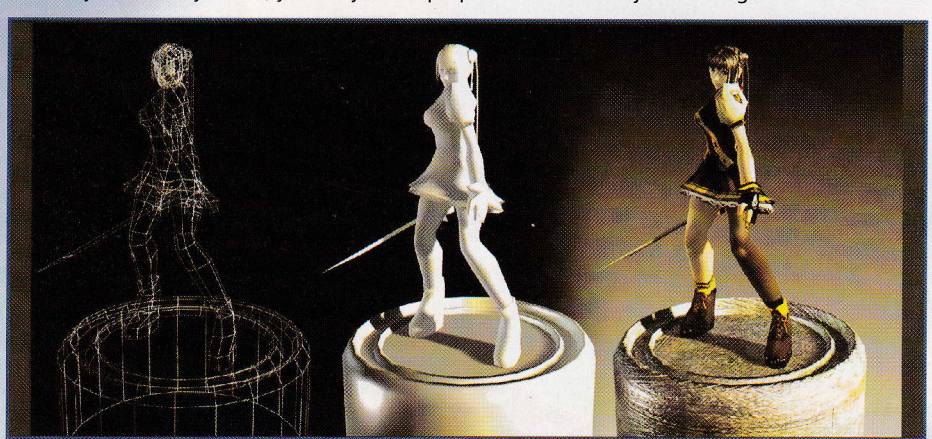
Sam svoj majstor

Pominjah u prošlom broju one male programere osamdesetih. Po mojoj priči oni su poumirali od gladi zbog silnih blockbustera u igračkoj industriji. Ipak nije sve tako crno. Neki od njih su krenuli linijom manjeg otpora pa su se ošišali i prodali svoju pamet i kreativnost nekim japijima kojima održavaju sisteme. Neki su nastavili svoje davno zaboravljene studije prava, tako da sada žive srećno sa ženom i lepom kćerkicom. Postoje oni koji su se okrenuli budizmu, ali ti tipovi trenutno nisu tema naše priče. Grupica o kojoj ću da pričam jesu oni koji se i dalje bave tim "igricama". Nekoliko njih su sada budže u našoj industriji. Primeri su vam Joca Karmak (glavni i odgovorni za sve one sjajne Kvejkove i Dumove i njihove endžine koji vrede kao dijamanti i mitril zajedno), John Romero (nekada radio s Jocom, a sada radi sam za sebe)... Svi su oni bili pioniri u ovom poslu. Nekada su oni radili dan i noć na svojim igricama, totalno sami i preterano entuzijasti (što im se naravno kasnije isplatilo kamarom para). Ako i vi želite da budete deo gaming industrije, ovaj article će vam biti putokaz za to.

I odmah da raščistimo, ako želite da budete iole dobri u ovome, još danas raskinite s devojkom, biće bolje i za nju i za vas; niko ne želi za momka tipa koji se trese buncajući svoj kod u snu. Morate biti spremni da ne ugledate svetlost dana po nekoliko nedelja (mnogi programeri kažu da je noć najbolja za pisanje koda). Ako ste spremni da živite kao monah na kompjuteru, onda možete da pređete na sledeću fazu: ideja. Šta god radili, svoju igru ili neki mod, treba da imate dozu originalnosti. To je prvi pravi kreativni problem - o čemu će da se u ostvarenju radi i kako će da se izvodi. Ono što danas zovemo CTF i što postoji kao standardni multiplayer mod u svakom FPS-u je u Quakeu1 bio pravi boom. Ziod, koji je napravio CTF, kaže da on u stvari na početku nije imao ideju šta kuca. Naravno, taj tip je kasnije osmislio i Team Fortress tako da ga je Id odmah vrbovao. Dakle, na spisak potreba stavite ideju i posvećenost.

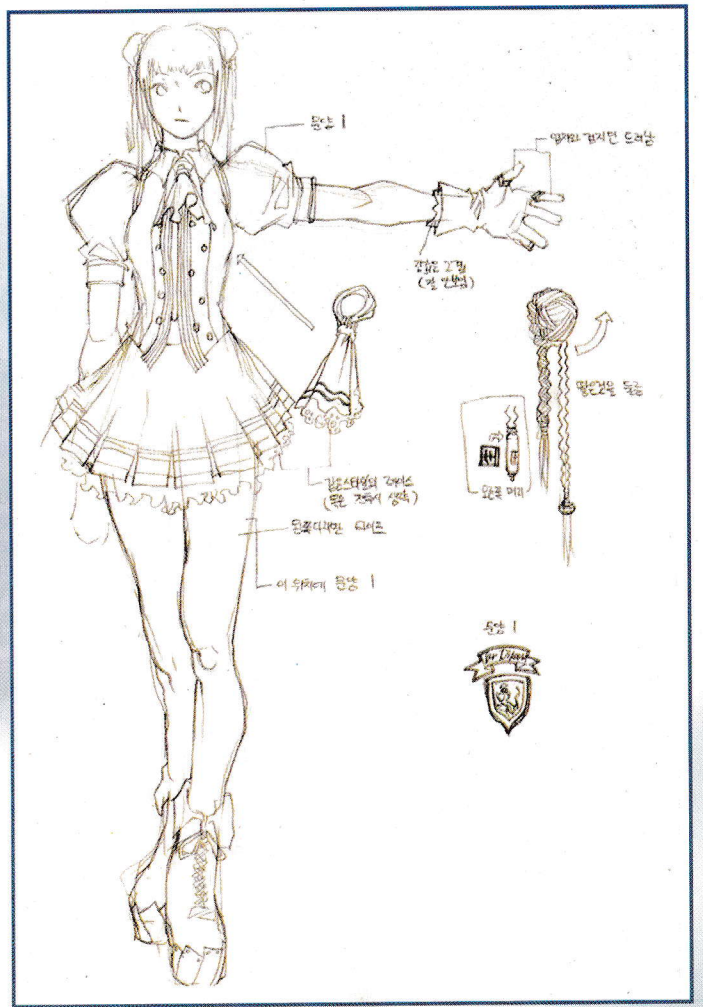
"Maybe I need a bigger drill?" - Homer J. Simpson

Pretpostavimo da o'ma pucate na visoko, želite da napravite svoju igru! Imate sjajnu ideju, volje više nego Rinsvind za preživljavanje, samo ne znate kako, čime. E, pa da počnemo. Verovatno ste u prošlom broju pročitali kako ide proces proizvodnje igre. Znate da vam treba neki endžin, OK, proučavali ste Karmakovo životno delo, pored toga što ste shvatili da je čovek lud, shvatili ste njegov i koncept svih endžina. Pišu se kao bilo koji program u nekom programskom jeziku. Naravno da je C++ najbolje rešenje jer, i pored toga što je low-base jezik (možete u njemu napraviti sve i svja), Mreža vrvi od tutorijala, foruma, komuna posvećenih ovom jeziku. Pored svega toga, C++ je u zemlji Srbiji lako naći za mizerne pare. Potražite Visual Basic 6.0, prvi CD na kome se nalazi pored samog Microsoftovog C++ i Visual Basic. Ako želite da budete "advensd", kupite ceo Visual Studio 6 komplet od 6 CD-ova. Možda vam to zvuči mnogo, ali, verujte mi, i dalje vredi, jer dobijate i hrpu primera i alatki koje vam mogu služiti. Mislim da

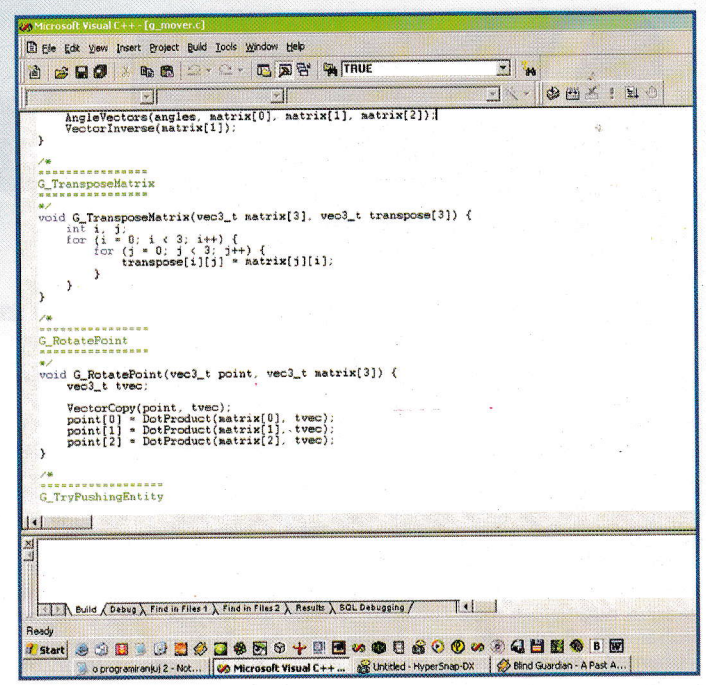


je loše da vas sada upućujem kako da pravite engine, ali morate imati na umu da šta god da radite morate da budete spremni da radite sve ispočetka jer nikada se ne zna iza kog ugla leži vrag (bag). Po završetku (ili barem ulasku u finalnu fazu) dolazi do još jedne prelomne odluke: kako ćete da pravite nivoe ili šta god. Velike kompanije to rade preko alatki specijalno pisanih za taj endžin (ma, čitali ste o tome), ali vi, ako ne možete ili vas mrzi da uradite nešto da taj endžin bude funkcionalan, moraćete da se još štrebate tom C++-u jer samo tako možete ostvariti ono što ste zamislili. Da budem iskren, ovo je u suštini glupo i može se nazvati "pešačenjem" u svetu pravljenja igara. Znači, ipak alatka? OK, onda ću vas podsetiti da obezbedite što više efekata i raznih džidža-bidža kako bi to ipak bila jedna hit igra. :) Slobodno kradite ideje iz popularnih igara, samo tako možete da privučete publiku.

Stižemo do jednog dela grafičkog stvaranja za koji se mnogi hvataju k'o pijan plota. Modeli ili likovi - zovite ih kako želite. Postoje samo dve vrste modela, ali mnogo načina da se oni naprave. Modeli koji su 2D (ako su u 3D okruženju, zovemo ih sprajtovima) mogu nastati pomoću kičice ili olovke nekog umetnika. Treba ih "samo" nacrtati, skenirati, obraditi u nekom fotoeditoru (Adobe Photoshop je moja preporuka) i dobili smo frejm. Niz ovakvih sličica stvara animaciju koja se izrađuje na



sličan način kao i crtani film. Ako baš i niste neki Donatelo, postoji i druga varijanta: 3D modelari. Iskren da budem, prvenstveno mislim na 3D Studio MAX i Mayu, ali nisam mogao da se setim njihovog pravog naziva. U njihovom slučaju stvar je jednostavna: odradite model, sve potrebne animacije, lepo renderujete, konvertujete u neki svoj format i kraj priče. No, ako se bavimo 3D-om, onda će nam trebati još neki programi. LightWave je popularan modelar koji koriste mnogi u svetu, ali s njim postoji jedan tehnički problem. U zemlji Srbiji on ne može da se nađe. Ima ga, naravno, i na prostranom Internetu, ali pre početka downloada zahteva "malo plastično, što plaća fantastično". Tu je i MilkShape koji, em što je mali i jednostavan, sasvim je friendly sa teksturama tako da ga nećete morati ubeđivati pet godina da postavi



teksturu na pravo mesto (što je inače boljka većine modelara). Neka mi čitaoci ne zamere što nisam pomenuo "njihov" program, ali toliko je ponuđenih rešenja da bi mi trebalo svih 108 strana da opišem svaki kako zaslužuje. :)

Allow me to introduce you... (bubnjevi u pozadini)

Jedan ultimativan program, hiljadu featurea, hmm... Koga li ja lažem? Dozvolite da vam predstavim DarkBasic. Sve što sam vam do sada pričao o C++-u, manastirskom životu kao jednom od uslova da se napiše valjan endžin, bespomoćnoj potrazi za još nekim tutorijalom na Internetu, 3D-ovima, Majama, Inkama... sve to možete da u ovom trenutku zaboravite. Stvar je jednostavna, ovaj program koji možete skinuti sa www.darkbasic.com (ima smisla zar ne?) sadrži sve potrebne elemente da se napravi igra. Endžin je, ruku na srce, zaključan na rezoluciji od 640x480 ali njime vrlo lako možete praviti kakvu god igru želite (podržani su i 2D i 3D). U full paketu (oko 18 MB) imate i funkcionalan 3D modelar koji pored modela dozvoljava da pravite i same nivoe (tačnije, on ih tretira isto, što vam daje mogućnost da pravite i "amorfne" levele). No, sama srž programa je programski jezik i njegov tutorijal. Programski jezik je koncipiran tako da pored osnovnih logičkih funkcija (veće, manje, jednako, tačno, netačno) poseduje i one kojima se odlikuju savremeniji jezici tako da vam daje širok dijapazon mogućnosti, a opet vas ne zamara klasama i rodovima kao Ceplusplus. Sintakse su napisane tako da ih lako zapamtite (mnoge su iste kao u QBASIC-u). Tutorijal je napisan skoro savršeno tako da je, iako ste početnik u programiranju, ovo u suštini najbolji trenutak da počnete da učite (prvenstveno logiku programiranja). Podržano je i importovanje .wav fajlova kako vam igra ne bi bila raspevani Mutavi Džo. Šta vam više reći, ne možete da se izvlačite da nemate povoljan alat za rad, idite na Mrežu, skinite DBUPL (što volim kad odvalim ovakvu skraćenicu pa niko ne zna šta ona znači) i pokažite da je Serious Sam samo početnik u odnosu na Mileta Kosača: Osvetnika iz ambara!

I to vrlo iskreno. Nadam se da će ovaj tekst navesti barem dvoje-troje entuzijasta da probaju da naprave svoju igru. Danas već postoje neke indicije za nekoliko domaćih igara. Nažalost, Treći svijet, koji je imao velike šanse da bude hit igra, propao je zbog finansijskih teškoća. Ne želim da se okrećem politici, ali danas su veće šanse da neka naša igra bude završena jer su vrata sveta otvorena. Microsoft i ostali lideri u IT traže mlade i ambiciozne. Pokažite se, sigurno je zanimljivije stvarati zabavu nego raznositi pice po Bataji. Probajte, ništa vas ne košta! ■

(next: Praviti modove iliti igrati se igrama)

Walkthrough

Dušan Katilović

Jerusalem

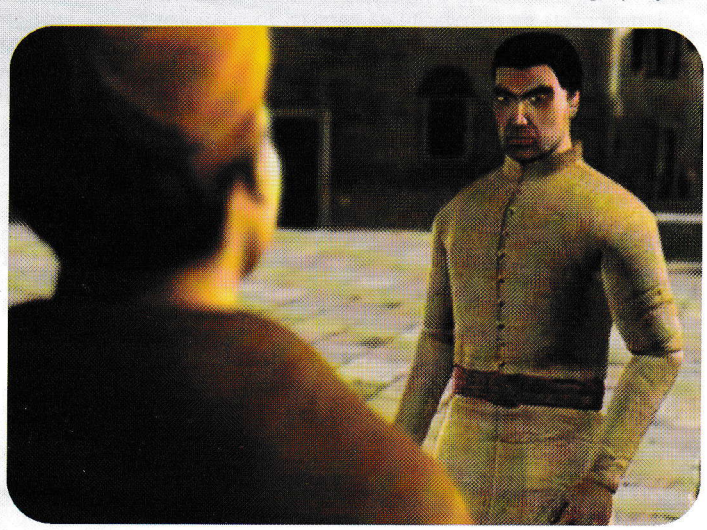
Nalazite se u ulozi Adriana i svoju avanturu započinjete u pustinjskoj oazi.

Idite do drveta s pčelama i uzmite pletenu prostirku. Na tlu blizu ognjišta uzmite kamen i deo konjske opreme. Kombinujte kamen i deo opreme i napravili ste praćku. Dođite do rupe i uzmite granu palme. Uputite se u pustinju i Ozdemir će vam reći da se sakrijete. Idite do rupe, prostrite prostirku preko nje, kliknite na pesak i pospite ga preko ovako kamuflirane rupe. Iskoristite palminu granu na pesak desno od rupe, da biste izbrisali vaše tragove stopala. Kada budete u rupi, kliknite na prostirku i iskoristite praćku na pčelinje gnezdo. Nakon video sekvence, razgovarajte sa Ozdemirom o svemu, morate saznati o prorocima. Kliknite na crtež u pesku. Stavite prvi desno - Abrahama (desnim dugmetom miša žotvarate' crteže), pa Mojsija, Isusa i, najzad, Muhameda. Potom idu svete knjige (Mojsije - Tora; Isus - Jevanđelja; Muhamed - Kuran). Uzmite krčag s vodom i praznu posudu. Iskoristite krčag na posudu i ona će se napuniti. Iskoristite je na crteže u pesku i naći ćete se u Jerusalimu.

Razgovarajte s Ozdemirom o svemu, a isto to učinite i u Gardens of the Citadel. U zatvoru opet pričajte s njim. Kliknite dva puta na levi zid s pločama na njemu, a potom na kod ispod ploče. Kliknite na pećinu u uglu iza Ozdemira. Kliknite na okvir vrata, napustite zatvor i videćete mapu. Idite u biblioteku. U njoj razgovarajte sa Sufijem o svemu. Sa police na desnoj strani uzmite kalendar. U bašti pričajte s kaligrafom i dobićete predmet (alphabet table). Po povratku u biblioteku, opet razgovarajte sa Sufijem, pročitajte sve knjige koje možete i unesite sledeće parametre za svaku od njih: Tora - 0/2/6/6; Jevanđelja - 1/5/4/4; Kuran - 2/1/7/7; vera, nada, ljubav (faith, hope, love). Idite nazad do zatvora, gde ćete popričati sa Ozdemirom. U bašti pričajte s kaligrafom. Idite levo, levo i opet levo do bazena. Uzmite nazubljenu granu i vratite se do kaligrafa. Idite na drugu stranu do otvorenog prostora. Na drvetu ćete primetiti jedno gnezdo. Iskoristite nazubljenu granu na gnezdo i uzmite naočare. Dajte ih kaligrafu. Zatvor. Pričajte s kaligrafom i on će vam nacrtati tri reči na pločama. Kliknite na pećinu. Kliknite na goluba da biste dobili pergament. Dajte ga kaligrafu. Kliknite na tri krsta na pločama. Svi odlazite kod guvernera i nalazite se u Jerusalimu.

Na lokaciji svete grobnice, u svom inventaru zatičete nove novčiće i mapu Jerusalima. Okrenite se i krenite ka medresi (Madrassa) Tankyzzija. Razgovarajte sa Abd Al Wahidom, a zatim s dečkom koji pokušava da očisti zid. Iskoristite nazubljenu granu na lampu iznad znaka na zidu. Ponovo popričajte s Al Wahidom o svemu. Na novoj lokaciji, porazgovarajte sa svim ljudima. Napustite prostoriju, idite levo kroz sokak i na mapi do Ramban sinagoge.

Uzmite pribor za šivenje sa tla. Razgovarajte sa dvojicom rabina, a zatim sa čovekom u žutoj odeći. Uzmite lukove sa zida iza njega i uzmite Hessian 1 sa tla ispod ploče, a Hessiah 2 se nalazi blizu one grupe ljudi



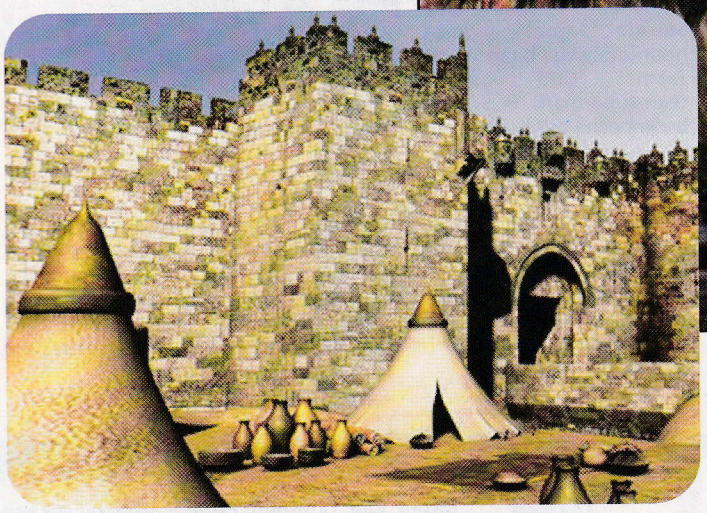
od malopre. Iskombinujte u inventaru Hessian 1 sa lukovima, a potom tako dobijeni predmet sa Hessianom 2 i sa priborom za šivenje. Dobićete novi predmet koji treba da iskoristite na znak koji se nalazi na zemlji kod rabina i time ćete razneti reči. Ponovo razgovarajte s rabinima u sinagogi. Napustite je i idite na lokaciju svete grobnice.

Idite na trg i pričajte s dvoje ljudi s desne strane. Reći će vam da su gladni. Potom vam sledi razgovor s dvoje ljudi u sredini, blizu znaka, pa sa čovekom pored vrata. Idite do znaka pored puta i kliknite na njega da biste bacili novčić. Pobacajte sve novčiće koje imate u krug. U crkvi sledi još jedan razgovor na kraju kojeg imate izbor da li da izvršite obilazak crkve ili da napustite lokaciju. Napravite obilazak, pogledajte sve što se nalazi u crkvi i potom je napustite i razgovarajte s čovekom. Pokazaće vam neko voće. Kliknite na voće i dobićete urmu. Napustite čoveka i srešćete Ozdemira. Idite obojica do guvernera i popričajte s njim. Uzmite nož sa stola blizu čoveka koji se nalazi kraj vrata. Iskoristite nož na urmu i naći ćete skrivenu poruku. Na mapi idite do biblioteke.

Sledi razgovor sa Sufijem. U zatvoru, potom, uzmite nož sa stola, krčag s vodom, ekser i odeću. Desno od kreveta naći ćete praznu posudu, pigmente u bojama i još jedan prazan predmet. Napunite posudu vodom, stavite u nju pigmente. Ispustite prazan predmet u tako napunjenu posudu i on će se napuniti. Iskoristite ga na ploče koje su pričvršćene na zidu - prvo na desnu, pa na levu i na kraju na onu u sredini. Kada postavite predmet na tačno određeno mesto, on će malo zasvetleti. Kada ofarbate trougao, videćete voštani čep. Iskombinujte ekser s odećom, a potom zagrejte ekser na plamenu. Otopite njime vosak i dobićete poruku. Automatski dolazite do svete grobnice, gde ćete porazgovarati s udovicom i naći se potom u kući Hayyata.

Istražite vrata u zadnjoj sobi. Možete da bacite pogled kroz pukotinu. Pogledajte sliku levo od vrata. Napustite kuću. Idite desno, pa kroz prolaz. Sada opet desno i pogledajte prema prozoru. Iskoristite nazubljenu granu na njega. Vratite se u kuću (levo). Otvorite vrata u zadnjoj sobi. U prostoriji uzmite dleto, uljanu lampu, ključ sa Davidovom zvezdom i meh. Napustite kuću, idite desno, razgovarajte s kovačem i on će vam dati jedan predmet koji treba da iskombinujete s mehom da biste dobili modifikovan meh. Vratite se u kuću i idite do zadnje sobe. Idite desno i pogledajte sliku na zidu. Uzmite je. Iskoristite meh da biste usisali otrov. Iskoristite dleto i uzmite krstasti ključ. Okrenite se, otvorite sanduk pored kreveta, uzmite bočicu sa škorpijama, iskoristite meh na bocu da biste odstranili otrov od malopre sa meha. Zatim ga opet iskoristite na bocu da biste usisali otrov u njega. Uzmite dleto i iskoristite

ga na bocu i uzmite ključ u obliku polumeseca. Idite do glavnih vrata, pogledajte sanduk. Iskoristite krstasti ključ na rupu u sredini, onaj u obliku polumeseca na desnu, a onaj u obliku Davidove zvezde na levu rupu. Sanduk će se otvoriti i vi treba da iz njega uzmete zlatan ključ, obredni šal i još jedan predmet za versku ceremoniju. Pokažite ta tri predmeta Ozdemiru i idite na mapi

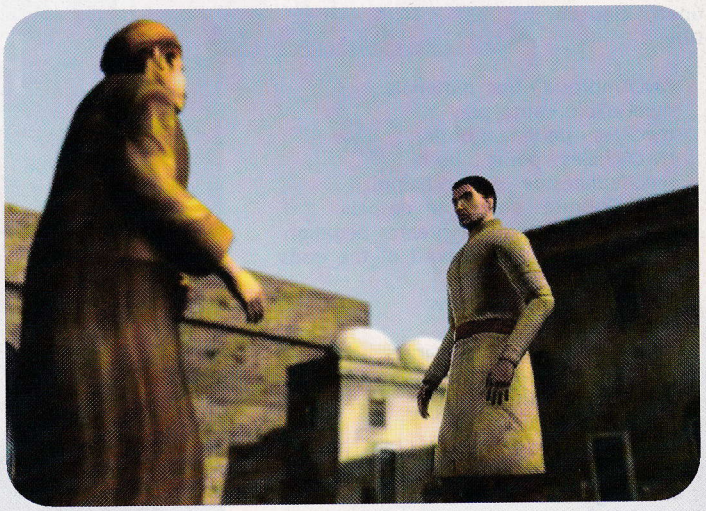


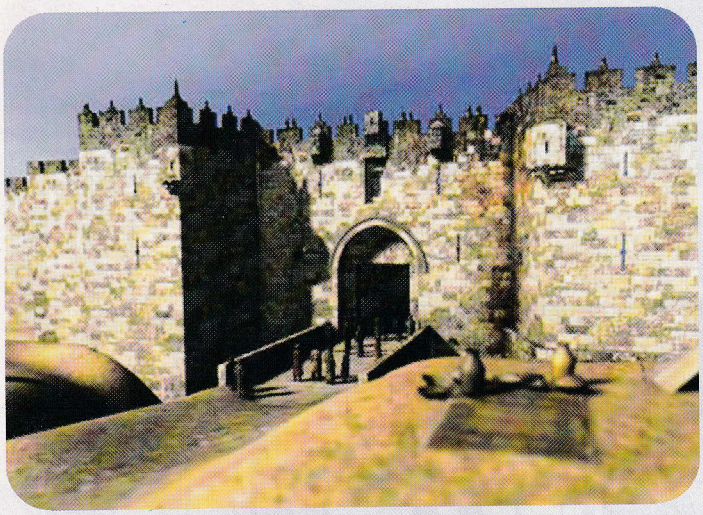
malog stola uzmite iglu i šećer sa pljosnatom kašičicom. Nazad, blizu prozora, uzmite nož. Iskoristite vodu iz bokala između dva stola. Uzmite praznu posudu za ugalj ispod. Idite do kamina, iskoristite posudu za ugalj na vruć ugalj. Tako vruću posudu vratite gde je i bila - ispod bokala. Iskoristite iglu na njega, a zatim i na kutiju iz vašeg inventara i ona će se otvoriti. Uzmite tri pisma, pročitajte ih. Snimite poziciju. Napustite

do Ramban sinagoge.

Levo od kružnog znaka na vratima pokažite Isaacu obredni šal i pitajte ga sve što možete. Idite na mapi do Zida plača (Wailing Wall). Popričajte sa Kalonymusom, čovekom blizu zida, prema sredini. Dajte mu šal. Na kraju unesite broj 1492. Idite na mapi do svete grobnice. Uđite u crkvu, dajte svešteniku Palamedu zlatni krst i pitajte ga sve što možete. Idite sad do medrese Tankyzzija. Popričajte sa Abd Al Wahidom, dajte mu islamsku relikviju koju ste pokupili i pitajte ga sve što možete. Sada se na mapi uputite do lokacije svete grobnice.

Razgovarajte s kovačem. Kada čujete vatru, uzmite dršku, levo od kovača. Idite u kuću i kada lopov počne da beži, bacite dršku na njega. Doći ćete pred guvernera. Od njegovog garnizona idite do biblioteke. Sledi razgovor sa Sufijem, a odatle - pravac Ibrahimove odaje. Tamo razgovarajte sa čuvarom-janičarem. Nećete ući. Snimite igru! Odozgo možete videti hol. Idite do prvog skrovitog mesta čim čuvar krene nazad. Trudite se da pravilno hodate. Isto uradite i kada nađete drugo skrovito mesto. Posle poslednjeg takvog mesta, kada se čuvar spusti, otvorite vrata. U sobi idite levo. Kod skrovišta u zidu skrenite levo. Pogledajte mač. Spustite se levo na maču sa strelom i pročitajte Mohacs 932. Dođite do onog skrovišta i unesite brojeve 932. Uzmite kutiju. Idite levo u spavaću sobu. Idite levo, uzmite bokal sa stola. Okrenite se levo i sa





prostoriju i vratite se istim putem do hola. Na mapi idite do Council Rooma. Tamo porazgovarajte s guvernerom i dajte mu pismo Hayyata. Na mapi idite do biblioteke. Pratite upustva koje vam daje Sufi da biste izgradili kamenu katedralu i džamiju od aluminijuma. Istražite sve i vratite se u biblioteku. Na mapi idite do guvernera. Menjate disk u drajvu i dolazite u katakombe.

Idite pravo. Uzmite pergament iz stepenika, spustite se nalevo i uzmite kofu. Pročitajte pergament i razgovarajte s vaša tri drugara. Idite pravo (ne u onaj tunel gde je bila kofa!). Uzmite daske koje su na zidu levo od kola. Iskoristite daske na kola. Provezite ih kroz vatreni zid. Na drugom kraju vatrenog zida nalazi se tunel kroz koji treba da prođete. Na raskršću skrenite levo i nastavite pravo. Zaustavite se pre rupe sa šest pločica na podu koje imaju ucrtane simbole životinja. Kliknite na najnižu srednju pločicu. Pređite preko stena i mosta. Uzmite štapove ispred vrata s rešetkama. Iskoristite ram, fish, lion štap na kofu i on se modifikuje. Tako modifikovanog ga iskoristite na najnižu srednju pločicu. Uzmite ključ i iskoristite ga na bravu vrata. Prođite kroz njih, idite pravo. Kada vam Ibrahim Hykmah zapreti, kliknite na Hayyat, a zatim na Hykmatha za hepiend. ■

Male tajne

Dungeon Siege

Pritisni **Enter** i ukicaj sledeće šifre (+ je za uključivanje, a - za isključivanje)

+zool Nevidljivost, +checksinthemail 999999 Zlata, +sixdemonbag daje svih šest spelova, +drdeath daje +150 svih karakteristika, +loefervision No fog,

ostale šifre

+chunkey, +superchunky, +version, +resizelabels, +shootall, +xrayvision, +minjooky, +maxjooky, +sniper, +movie, +GUI, +mouse, +rings, +potionaholic, +faertehbadgar

Freedom Force

Pomoću Notepad-a otvori fajl **INIT.PY**, ukucaj sledeće parametre i snimi.

import ff

ff.CON_ENABLE=1

Startuje igru i idu u **database screen**.

Zatim pritisnuti **Shift + ~**. Po pojavljivanju menija ukucati sledeće parametre:

Campaign_AddPrestige(9000000) 9 mil. Prestige

ff.god() God mode

ff.peace() Neprijatelji ne napadaju

ff.Mission_Win() Pobeda u trenutnoj misiji

DEBUG_ALLPOWERS=1 Daje svim vašom likovima sve specijalne moći i maksimalnu snagu i iskustvo

Ghost Recon: Desert Siege

Tokom igre pritisnuti **Enter** i ukucati sledeće parametre:

refill svi predmeti, izlaz iz igre quit, brže kretanje run, God mode superman, Nevidljivost shadow, Poraz u trenutnoj misiji autolose, Paintball mode extremepaintball, Screen shakes boom, imena objekata names, Squirrel launcher squirrelkite, Suicide god, osvoji neprijateljsku bazu rock, Team God mode teamsuperman, ceo tim nevidljiv teamshadow, Teleport teleport, beskonačna municija ammo, Pobeda u trenutnoj misiji autowin

Ostali parametri:

aiinfo, airoe, badtree, cover, dist, eviltwin, findcover, gogetem,ideframecounter, hidegamecounters, hideplayerposition, hiderenderercounters, journalplaystart, journalplaystop, journalrecordstart, journalrecordstop, loadgame, range, reticule, savegame, showframecounter, showgamecounters, showplayerposition, showrenderercounters, testpath, toggleshowscenestats, toggleusetreeinterleave

Heroes of Might and Magic IV

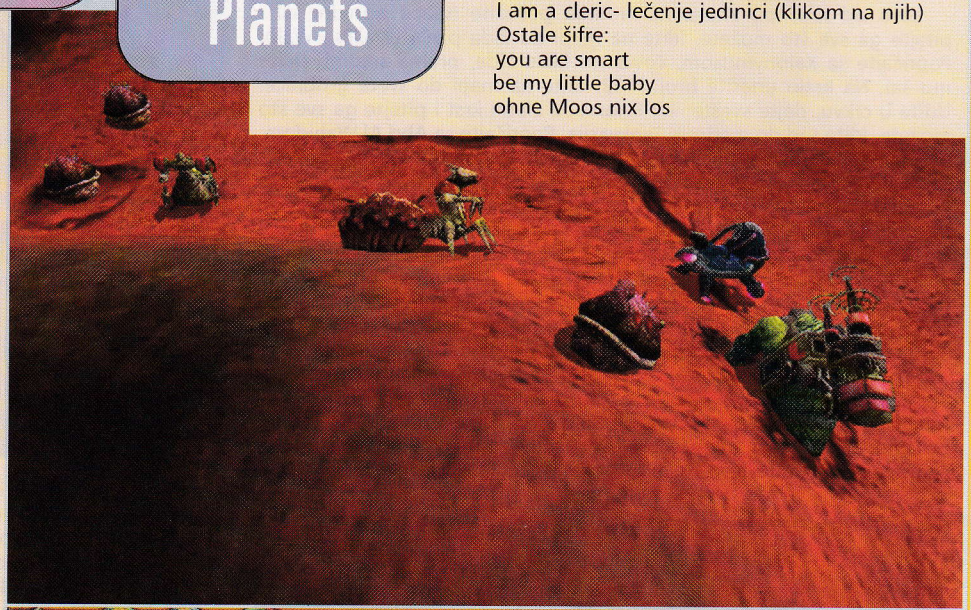
Tokom igre pritisnuti **TAB** i uneti sledeće šifre:

nwcAmbrosia - free_materials
nwcGoSolo - auto_play
nwcAres - pobeda u borbi
nwcAchilles - poraz u borbi
nwcHephaestus - elven_chainmail
nwcEtTuBrute - dagger_of_despair
nwcExcalibur - ring_of_greater_negation
nwcNibelungenlied - sword_of_the_gods
nwcTristram - crusaders
nwcLancelot - champions
nwcStMichael - angels
nwcSevenLittleGuys - dwarves
nwcMerlin - magi
nwcCronus - titans
nwcBlahBlah - vampires
nwcHades - devils
nwcUnderTheBridge - trolls
nwcKingMinos - minotaur
nwcXanthus - nightmares
nwcFafnir - black_dragons
nwcDoYouSmellBrownies - sprites
nwcFenrir - wolves
nwcFixMyShoes - elves
nwcTheLast - unicorn
nwcRa - phoenix
nwcValkyries - ogre_magi
nwcGrendel - behemoth
nwcPoseidon - sea_monster
nwcPrometheus - shroud_fow
nwcAthena - povećava iskustvo
nwcThoth - povećava level
nwcIsis - učenje spelova
nwcRagnarok - poraz u scenariju
nwcHermes - neograničena pokretljivost
nwcValhalla - pobeda u scenariju
nwcSacrificeToTheGods - max_luck
nwcSphinx - otvara mapu-slagalicu
nwcPan - max_moral
nwcCityOfTroy - gradi sve građevine
nwcOldMan - old_man_jack

RIM Battle Planets

Tokom igre pritisnuti **Enter** i ukucati sledeće šifre:

show me more- pobeda u scenariju
I am a cleric- lečenje jedinici (klikom na njih)
Ostale šifre:
you are smart
be my little baby
ohne Moos nix los



Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Tokom igre otvoriti konzolu pritiskom na **Shift i Tildu** (~) i uneti "helpusobi 1" da bi aktivirali varanja:

god - god mode, undying - undead mode, noclip - noclipping, prolaženje kroz zidove, notarget - neprijatelji ne napadaju, fly_xwing - upravljanje xwing-om, drive_atst - upravljanje ATST Walker-om, give (all, health, armor, force, inventory, batteries, weapons, eweaps, weaponnum) - daje sve navadene parametre (pojedinačnim upisivanjem), map (mapname) - odabiranje mape

mape: kejim_post, kejim_base, artus_mine, artus_detention, artus_topside, valley, yavin_temple, yavin_trial, ns_streets, ns_hideout, ns_starpad, bespin_undercity, bespin_streets, bespin_platform, cairn_bay, cairn_assembly, cairn_reactor, cairn_dock1, doom_comm, doom_detention, doom_shields, yavin_swamp yavin_canyon, yavin_courtyard, yavin_final, pit, ctf_bespin, ctf_imperial, ctf_ns_streets, ctf_yavin, duel_bay, duel_jedi, duel_pit, duel_carbon, ffa_bespin, ffa_deathstar, ffa_imperial, ffa_ns_hideout, ffa_ns_streets, ffa_raven, ffa_yavin

Ostale šifre:

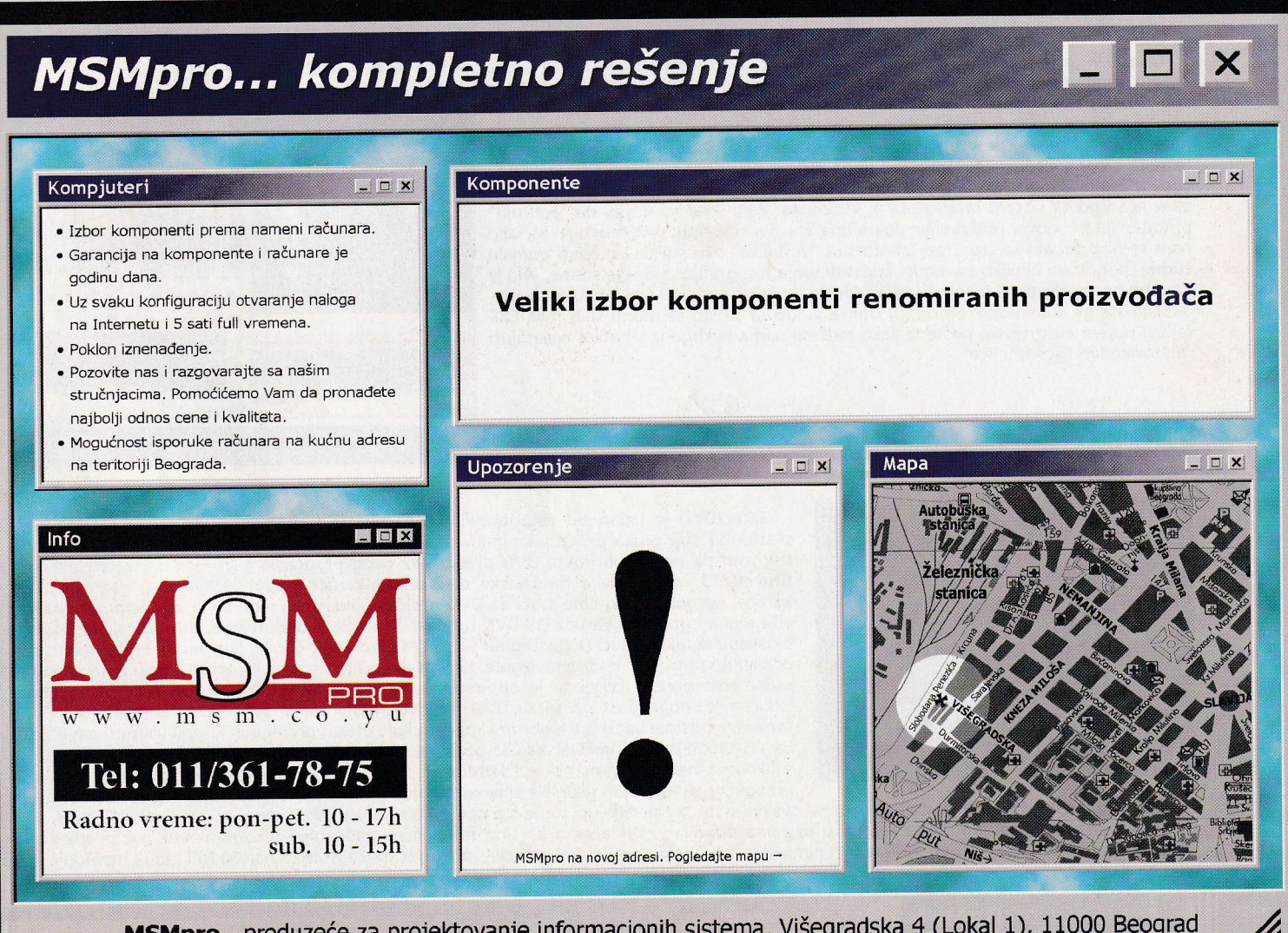
setForceJump (level) (1 - 3), setForceHeal (level) (1 - 3), setForcePush (level) (1 - 3), setForcePull (level) (1 - 3), setForceSpeed (level) (1 - 3), setForceGrip (level) (1 - 3), setForceLightning (level) (1 - 3), setForceAll (level) (1 - 3), setSaberThrow (level) (1 - 3), setSaberOffense (level) (1 - 3), setSaberDefense (level) (1 - 3), saberColor (color) (red, orange, yellow, green, blue, and purple)

Tony Hawk's Pro Skater 3

Tokom igre pritisnuti pauzu, ući u chaet meni u options screen-u i uneti sledeće šifre:
Effect Code, Master code backdoor, Odabir nivoa roadtrip, svi likovi YOHOMIES, svi napravljeni likovi WeEatDirt, svi filmovi Peepshow

U create meniju uneti imena sledećih likova:
Aaron Skillman, Alan Flores, Andrew Rausch, Andy Nelson, Brian Jennings, Captain Jennings, Chad Findley, Chris Glenn, Chris Rausch, Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne, Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong, Gary Jesdanun, Henry Ji, James Rausch, Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita, Kevin Mulhall , Lisa Davies, Mark Scott, Matthew Day, Mick West, Mike Ward, Nicole Willick, Noel Hines, Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease, Steve Ganem, Steven Rausch, Trey Smith, William Pease

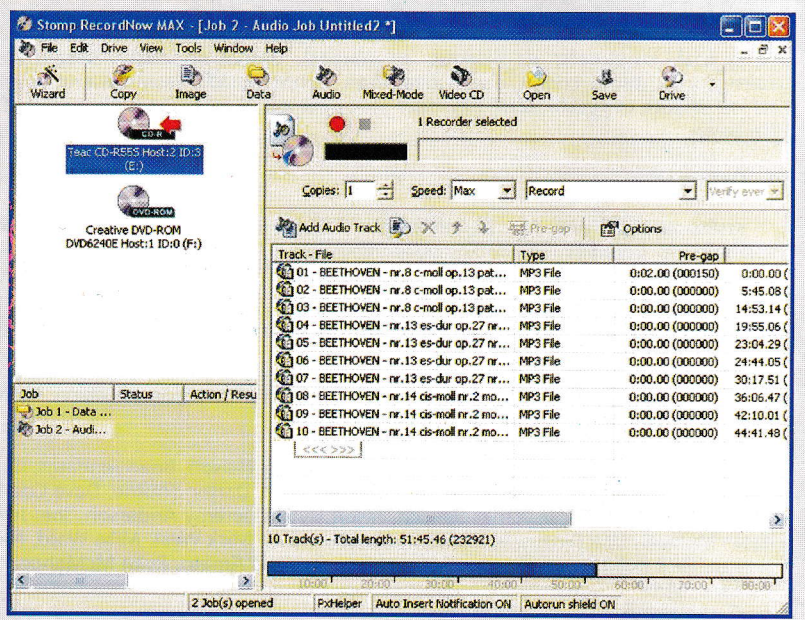
Ostali likovi:
062287, 80's Mark, Braineaters, Crashcart, DDT, Eastside, Frogham, GMIAB, Gorilla, Grass Patch, Mini Joel, Pimpin Frank, Rastapopolous, Skillzilla, Stacey D



RecordNow MAX 4.0

Web: www.stompinc.com/ Veličina 9.1 MB

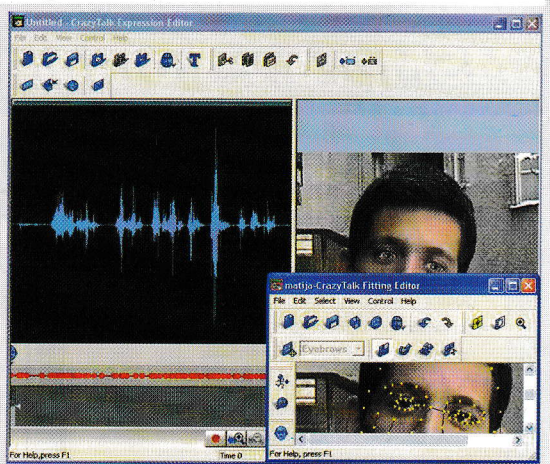
Mnogi u svom računaru već imaju CD snimač, a zahvaljujući cenama koje neprestano padaju, uskoro bi ga mogao imati svaki kompjuter. Na tržištu su počeli da se pojavljuju i DVD snimači za koje se zbog njihove cene još ne bi moglo reći da su svima pristupačni. U svakom slučaju, RecordNow će dobro doći svima onima koji poseduju bilo CD bilo DVD snimač. Naime, on podržava CD-R/CD-RW/DVD-R/RW i DVD+RW uređaje i može da vrši zapis po diskovima za njih. Sve uobičajene mogućnosti su tu, od kreiranja običnih fajl CD-ova, preko muzičkih, CD-Extra, video CD-ova, butabilnih CD-ova, zatim DVD video i najzad DVD-ROM diskova. Snimanje je jednostavno, a početnicima će se dopasti "čarobnjak" koji će ih korak po korak voditi do završenog CD-a ili DVD-a. Iznenadila nas je mogućnost da se snimaju posebno prilagođeni MP3 CD-ovi za sve više prisutne MP3 plejere, kao i DJ-Burn alat koji vam omogućava da kreirate muzički CD od različitih formata (MP3, WAV, WMA) i od drugog audio CD-a, pa čak možete da na CD snimate uživo preko svog mikrofona! RecordNow ima ugrađenu podršku za CDDB on-line bazu podataka i MP3 ripovanje. Program podržava impresivan broj CD/DVD uređaja za snimanje, a ima i podršku za "Burnproof". Nema šta, RecordNow MAX 4.0 je krcat opcijama i mogućnostima, a mora se priznati da svoj posao odlično obavlja.



CrazyTalk Web Edition 2.51

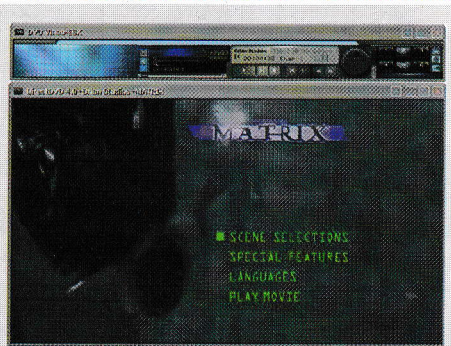
Web: www.reallillusion.com/ Veličina: 23.5 MB

CrazyTalk je impresivan i zanimljiv program koji vam omogućava da za svega nekoliko minuta kreirate animirane fotografije koje govore. Cela stvar uopšte nije komplikovana, a pogotovo ukoliko koristite već ugrađene modele. Sve što treba da učinite jeste da ukucate tekst ili da ga snimite mikrofonom i da pustite CrazyTalk da natera učitani model da progovori - i to vrlo uverljivo. S druge strane, možete da uzmete svoju sopstvenu fotografiju i da je putem ugrađenog editora pripremite za "govor". Zahvaljujući ActiveX Web komponenti, Web developeri mogu da kontrolišu izraz lica i govor putem JavaScripta ili VBScripta. Web stranice mogu da "emituju" prirodan ljudski govor potkrepljen pokretima lica. Sve u svemu, program nije loš, iako nam se nije dopalo to što CrazyTalk forsira "veštačke" oči, što će izgledati pomalo čudno, pogotovo ukoliko za model koristite svoju fotografiju. S druge strane, vrlo je impresivna uverljivost s kojom modeli izgovaraju tekst na bilo kom jeziku (naravno, ukoliko ste ga snimili mikrofonom). Dobra je ideja i to što se mogu slati mali EXE fajlovi putem elektronske pošte te tako možete njima nekoga iznenaditi, čestitajući mu rođendan "licem u lice".



DirectDVD 4.0

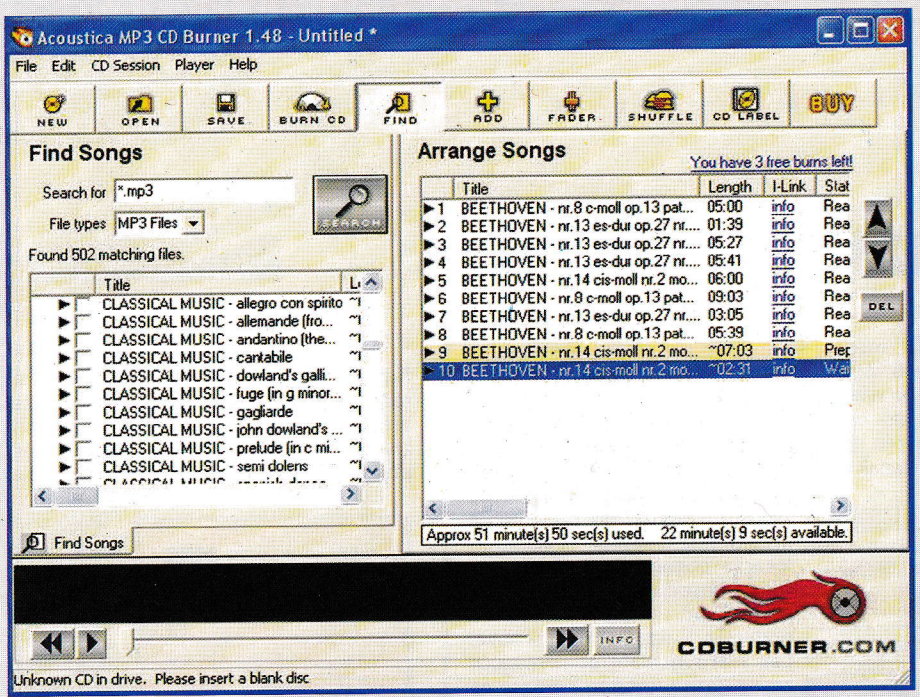
Web: www.orionstudios.com/ Veličina: 9.2 MB



DirectDVD je jedan od najpotpunijih DVD plejera i softverskih dekodera za Windows platformu koji pruža prilično zanimljive i moćne DVD mogućnosti vašem kompjuteru, pod uslovom da na njemu imate DVD uređaj. Srž ovog programa je njegov softverski dekoder (DirectDVD ne podržava hardverske dekoderske kartice poput Hollywood Magic ili Dxr3 kartice) pomoću kojeg ćete moći da DVD naslove gledate na sistemima sa dva procesora, na više regija i grafičkih kartica i/ili DVD uređaja. DirectDVD donosi zvuk sličnog kvaliteta kao u bioskopima, uključujući Dolby Digital 5.1, AC-3 i Pro-Logic (Dolby Surround). Programeri su se očigledno potrudili i kod same izrade, te zahvaljujući tome sada DirectDVD troši mnogo manje radne memorije, a posebno je optimizovan za rad sa MXM, SSE i 3DNOW instrukcijama. Odlična je mogućnost da se sa DVD naslova zvučni zapisi automatski konvertuju u MP3 format, a postoje i posebni algoritmi koji redukuju efekat preteranih kretnji (zamućivanje slike) na VGA monitorima i softverska CSS podrška, kao i ona za ostale kriptovane sadržaje. Možete s lakoćom menjati i format slike ("letterbox", "pan"), a kao vrlo koristan dodatak pokazala se i mogućnost "rezanja" slike. Ne sme se zaboraviti ni 16-bandni ekvilajzer. Grafički interfejs je prijatan i jednostavan, što i pristaje programu ovakve vrste, a zahvaljujući tome što podržava skinove, lako ćete moći da ovaj DVD plejer više ili manje izmenite i prilagodite onako kako to vama odgovara. Dodaćemo da smo bili prilično zadovoljni slikom, a zvuk nas je više nego iznenadio, iako to zavisi od toga kakav računar imate, pa su tako minimalni zahtevi - procesor na 233 MHz i bar 60 MB radne memorije.

Acoustica MP3 CD Burner 1.48

Web: www.acoustica.com/ Veličina: 1.4 MB



Ako vam se na kompjuteru i različitim CD-ovima nagomilalo pravo brdo MP3 pesama, a nekako biste želeli da ih slušate na svom CD plejeru u kući ili u automobilu, reći ćete da to nije problem i jednostavno ćete odabrati pesme koje želite, konvertovati ih u WAV format i snimiti na audio CD. A šta ako slučajno omanete, pa snimite neku pesmu koja nije kompletna ili vam je jedna pesma glasnija od druge ili nešto slično? Acoustica MP3 CD Burner je tu baš zato da vam olakša pravljenje muzičkih CD-ova od MP3 pesama. Pesme nećete morati da konvertujete u WAV format, MP3 CD Burner će to učiniti za vas, ujedno će proveriti da li su pesme cele, a pobrinuće se da glasnost svih njih bude jednaka. Svima onima koji žele da miksuju svoje pesme ovaj program će to omogućiti. Možete fejdovati krajeve i početke pesama jedne u druge tako da neće biti neprijatnih pauza od dve sekunde. Uz sve ovo, MP3 CD Burner vam može poslužiti i kao alat za katalogizaciju MP3 pesama i traženje MP3 fajlova na računaru.

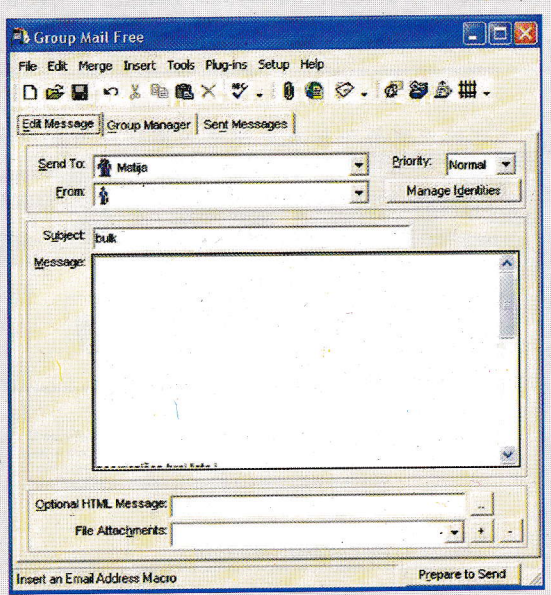
GhostSurf 1.50

Web: www.tenebril.com/ Veličina: 1.85 MB

GhostSurf je dizajniran kako bi zaštitio vaše lične podatke od provajdera, Web stranica i ostalih korisnika vašeg kompjutera, a uz to će vas rešiti i ponekad zaista opasnih "spyware" programa. Sve informacije koje vaš računar šalje na Internet, GhostSurf usmerava preko habova širom sveta, što onemogućava Web stranicama da saznaju ko ste vi i odakle zapravo dolazite. GhostSurf blokira sve što vaš browser šalje (Explorer, Netscape ili Odigo), a ujedno može da vam tačno prikaže šta se šalje i to u realnom vremenu. Što se tiče surfovanja preko habova koje može ponekad da bude vrlo sporo jer je to zapravo tip proxy servera, GhostSurf ima "blast transfer" opciju koja mu omogućava da svoje zahteve šalje na više habova istovremeno, što garantuje uvek najbržu mogućnu vezu. GhostSurfom možete blokirati i reklame na stranicama, pa čak i one koje iskaču u novim prozorima, a ne smemo da zaboravimo ni mogućnost da potpuno anonimno nekome pošaljete e-mail. U svakom slučaju, GhostSurf je solidan program, jednostavan za upotrebu i lak za kontrolu (sve se radi iz sistemskog traya), koji će prilično dobro zaštiti vašu privatnost i učiniti vas anonimnim na Internetu.

Group Mail Free 3.4.070

Web: www.infacta.com/ Veličina: 4.9 MB



Ako svakodnevno šaljete poruke elektronskom poštom većoj grupi ljudi ili održavate mailing listu, a želite da vam to bude što je moguće jednostavnije, Group Mail Free je odgovor na vaš problem. Ovim programom možete bez imalo poteškoća da radite upravo ono što je danas postalo vrlo uobičajeno, bilo da se radi o slanju važnih poruka ili o gomilama reklamnih mejlova. Group Mail Free vam omogućava da šaljete HTML formatirane poruke kako biste ostavili što bolji utisak na vaše klijente ili pretplatnike (kojima možete ujedno slati i fajlove). Možete imati neograničen broj lista i grupa i njihovih korisnika (u besplatnoj verziji možete istovremeno poslati e-mail na samo 100 adresa), e-mail poruke možete slati putem nekog e-mail servera ili direktno s vašeg ličnog računara, itd. Funkcionalnost programa možete povećati instaliranjem dodataka koje možete besplatno downloadovati sa sajta autora programa. Moramo priznati da nas je Group Mail iznenadio (iako su njegove Pro i Plus verzija moćnije i bez ograničenja) svojim šarmom, snagom i lakoćom upotrebe. Interfejs mu je vrlo intuitivan, razuman i lak za navigaciju i snalaženje. Na kraju, pomenućemo da je vrlo bezobzirno i loše slati neželjenu poštu, pa poruke šaljite samo ukoliko su to vaši korisnici od vas zatražili ili ako stvarno znate šta radite!

WWW

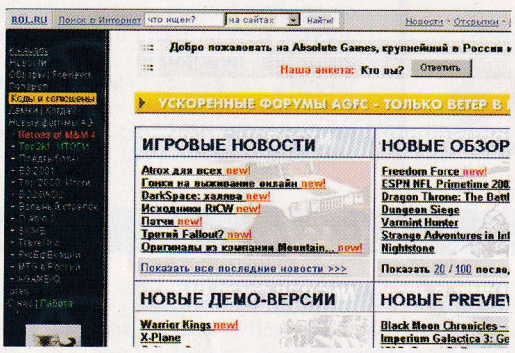
Vaš vodič kroz internet

Priredio: Dušan Katilović

O IGRAMA NA RUSKOM

www.ag.ru

Znate li ruski? Ako je vaš odgovor žda', možete se smatrati srećnikom, ako ni zbog čega drugog, ono zbog činjenice da ste u mogućnosti da razumete sadržaj odličnog sajta posvećenog igrama, po imenu AG. Na njemu je sve sveže da svežije ne može biti - od prikaza i najava novih (PC) igara, do vesti, varanja, slika i demoa najnovijih ostvarenja. Zahvaljujući odličnom konceptu (nema ih mnogo, ali su slike tehnički kvalitetne; sažet, ali duhovit i sadržajan članak i objektivna ocena) i umesnom dizajnu, može vam postati početna stranica u surfovanju, pre mnogih drugih, bilo engleskih ili domaćih lokacija posvećenih igrama. Sem toga, poseduje odličan interni pretraživač, »debelu« bazu podataka i upotrebljive linkove. Čak i ako nemate odgovarajuće znanje jezika, uputite browser na gornju lokaciju - tekstove ćete barem jednim delom razumeti zahvaljujući sličnosti jezika, a ocene će vam dočarati šta da željno iščekujete, a šta možete komotno da preskočite.



STIŽU NAM USKORO STIŽ

www.isonews.com

Redovno pratite igračke sajtove, našu rubriku Na zapadu nešto novo, zvaničnu lokaciju razvojnog tima i izdavača - sve s ciljem da saznate kada će stići vaš omiljeni novi naslov... To je za svaku pohvalu, ali i sami znate da to često nije dovoljno - neke igre se kod nas pojave pre, a neke kasnije u odnosu na Zapad. E pa, s obzirom na prirodu naših »linija snabdevanja«, nije loše da redovno posećujete ovaj sajt. On se svakodnevno osvežava najnovijim sadržajima, od kojih ističemo tačne datume pojavljivanja igara preko »neoficijelnih kanala«. Da stvar bude slađa, na sajtu se nalaze i korisni linkovi, a ponekad i kraći opisi novih izdanja. Sem igara, sajt se bavi i drugim stvarima, kao što su DivX filmovi, DVD i VCD izdanja, profesionalni programi i slično.

SUŠTINA NA DLANU

www.phoenix0.com

Kreatori nekih sajtova stvarno nemaju predstavu o tome šta za posetioce znači kvalitetno urađen Web dizajn. To važi i za ovaj koji trenutno opisujemo - izgled je za nulu, ali sadržaj zaslužuje visoku ocenu, što ga »vadi«... Reč je o svojevrsnom katalogu tekstova o starijim i novijim igrama za sve platforme, uključujući i PC. Katalogizacija je urađena pregledno, abecednim redosledom, pa se nećete gubiti. Mala zamerka se ipak može uputiti tome što nije pružena mogućnost pretraživanja preko datuma postavljanja tekstova na Web, jer se na taj način najlakše prati pristizanje novih ostvarenja i njihovi prikazi.

ŠIRA PERSPEKTIVA

http://firingsquad.gamers.com

Testovi hardvera, prikazi igara, tek pristigle novosti i posećeni forumi na desetine aktuelnih tema (topica)... Šta više očekivati u (srećnom) igračkom životu na Mreži? Sve to nam obezbeđuje ekipa sajta Firingsquad, koja se stara da on bude autentičan, aktuelan i prijatan za oči. U svemu su 100% uspeli, mada moramo da priznamo da su testovi najnovijih modela igračkog hardvera ubedljivo najbolji segment. Nije teško biti fin...

KLIK!

www.hyperionics.com

Najpoznatiji i u svetu najrašireniji program pomoću kojeg možete žfotografisati' (»grebovati«, »snepšotovati«) sadržaj trenutno aktivnog ekrana na kompjuteru jeste HyperSnap kompanije Hyperionics. Ovaj program je svemoćan u domenu u kojem se koristi, pogotovo zbog niza podešavanja i opcija koje poseduje. Ipak, na njegovom postojanju su najzahvalniji svi oni (ne)srećnici koji (i) vas snabdevaju svakog meseca novim prikazima igara, s obzirom na to da aplikacija ima moćnu rutinu za »grebovanje« slika iz igara, od kojih je retko koja »imuna« na to. Samo pritisnete žScroll Lock' i - JPG sličica iz omiljene igre biće vam dostupna da od nje pravite wallpaper, na primer. Verzija aplikacije 4.40.01 je tek izdata, s mnoštvom unapređenja o kojima se vredi informisati.

SEAN YOXOVIC

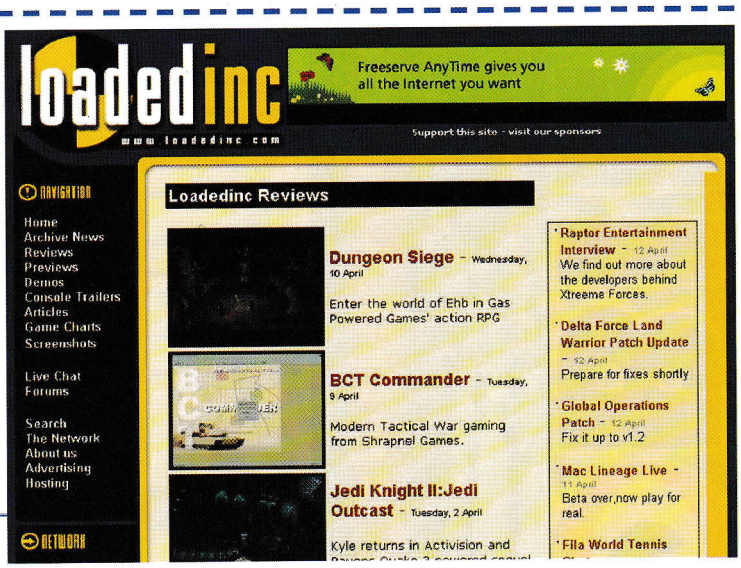
www.yoxonet.com

»Šta slušaš?« - »Pa, Joksovića, naravno!« - »Ha??!!«. Ovako izgleda dijalog osobe koja je čula za lik i delo izvesnog Šona Joksovića s onom (sram da je bude!) koja nije. Šon Joksović je severnoamerički muzičar, poznat po karakterističnom »balkanoidnom« stilu u svojoj rok muzici. Postao je poznat po pesmi posvećenoj Slobodanu Miloševiću i to mnogo više »preko bare« nego kod nas. Na njegovom sajtu možete bolje upoznati ovog rokera našeg porekla i videti čime se on u svom životu bavi.

UVEK POUZDANO O IGRAMA

www.loadedinc.com

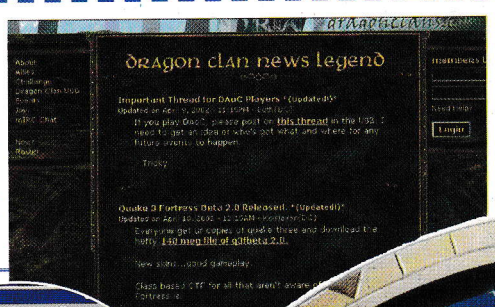
Situacija je poznata - u vašem Internet Exploreru se kao početna stranica nalazi žwww.XXX.com', gde je ono žXXX' (ako ne GAMER) neki od globalno poznatih sajtova posvećenih PC igrama: Avault, IGN, Gamespot, Gamesdomain... i svaki od njih vas nervira - prvi ima loše opise i kasni s njima, drugi je uveo ograničenje da možete pogledati pet besplatnih slika dnevno, treći je postao skladište za naklapanja o konzolama, četvrti je redizajniran tako loše da ga ni rođena majka ne može više prepoznati... Zato lepo promenite default u IE i idite na Loadedinc. Sve što vam treba možete tamo naći - momci rade kvalitetno i aktuelni su, a sve to i lepo izgleda.



MULTIPLAYER FOREVER!

www.dragonclans.com

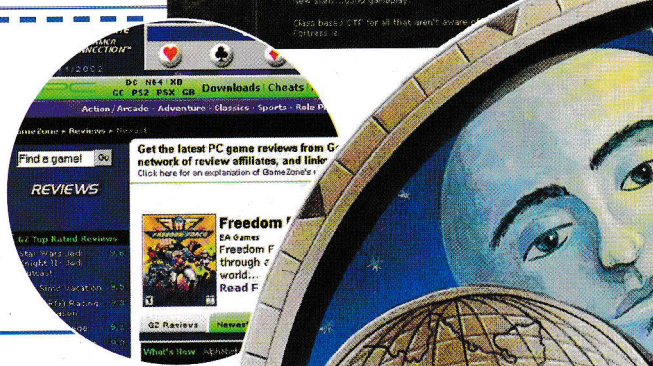
Nema veće on-line zajednice od one koju vezuje zajednička strast za multiplayer igranjem... Svi vi koji sate i sate dragocenog vremena provodite u raznoraznim LAN i WAN mrežama, bilo na Internetu, bilo u igraonicama, posetite ovaj sajt namenjen upravo vama - »multiplejerašima«. Na njemu se nalaze najnovije informacije koje su u vezi sa svim iole značajnijim naslovima. Postoji i dosta korisnih fajlova za preuzimanje, a tu su i neizostavni forumi, kao mesta na kojima možete naći odgovor za svaki ukazani problem.



OD SVAKOG MNOGO

www.gamezone.com

Kao što postoje vredni ljudi koji samostalno kreiraju sve one sadržaje koje postavljaju na svoje Web stranice, tako postoje i ne manje vredni ljudi koji se trude da svojski »pročešljaju« Mrežu, nađu ono najbolje i tako žisfiltrirane' sadržaje predstave krajnjem konzumentu - svojim čitaocima. Gamezone je pravi primer za to. Na njemu se nalazi manje autorskih tekstova, a mnogo više je on sažetak onoga što se inače nalazi razbacano po desetinama drugih lokacija. O tome koliko ti ljudi dobro rade svoj posao svedoči i činjenica da ono što ne nađete o nekoj igri na Googleu, možete često naći baš ovde!



GLEDAJTE:
TV MOBILIJA
TV YU INFO
ponedeljak 17:30
utorak 14:30
SIEMENS
TV produkcija i Marketing
BS Group
011 33 44 290
urednik i voditelj Lale Markovic

SPECIJALIZOVANI PRETRAŽIVAČ

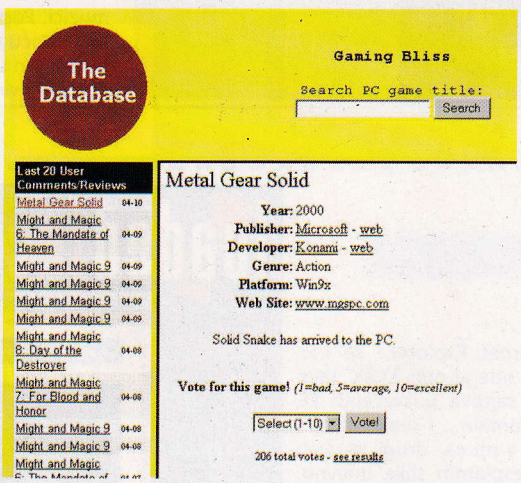
www.neoseeker.com

Neoseeker je specijalizovani sajt, namenjen onima koji su u potrazi za bilo kakvim informacijama koje se tiču kompjutera ili konzola, a naročito igara na njima. Donedavno, ovaj sajt je bio apsolutna referenca u ovoj oblasti, ali je, suočivši se s rizikom nestajanja, bio primoran da donekle promeni svoju poslovnu politiku i orijentaciju i postane mahom komercijalni portal na kome sada preovlađuju informacije o hardveru i periferijama, kao i o načinima na koje ih možete poručiti. Tvrdokornim igračima se to nije dopalo, baš kao što se PC-jevcima nije dopao porast sadržaja vezanih za XBox, PlayStation i GameCube. Ipak, najkorisniji deo sajta jeste njegov pretraživač u koji možete ukucati ključne reči (naslov neke igre) da bi vam on potom izlistao sve rezultate pretrage, među kojima se nalazi pregršt korisnih linkova ka drugim sajtovima koji su uradili preview ili review dotične igre ili barem doneli neku vest o njoj, intervju s tvorcima ili screenshotove.

OBJEKTIVNOST PRE SVEGA

www.gamingbliss.com

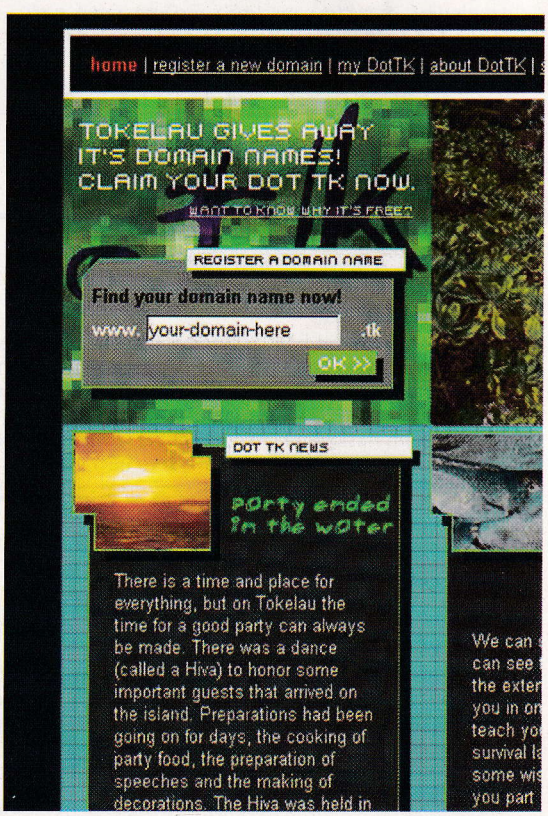
Jedni kažu da igra ne valja, drugi je dižu u nebesa... Jedni kažu da je autentična, drugi da je bleda kopija neke druge... Kome verovati? Ako imate nedoumice ovog ili sličnog tipa, možda ne bi bilo loše da »prošetate« do ovog sajta i informišete se o »spornoj« igri. On je vrlo jednostavan, poseduje jak pretraživač i dugačku listu obrađenih igara sa prosečnom ocenom koju daju različiti novinari i osnovnim linkovima i faktografijom o njoj (razvojni studio, izdavač, matična lokacija, datum izlaska na tržište...). Nije naodmet, pre svega ako želite informacije ovakvog (ili kontrolnog) karaktera.



TOKELAU

www.dot.tk

Vanuatu, Tuvalu, Tokelau... Sve sama egzotična imena za još egzotičnije minijature od ostrvskih državica, porazbacane ko zna gde po Tihom i ostalim okeanima... Tjah, bilo kako bilo, ipak je svaka od njih država, te shodno tome ima pravo na svoj nacionalni Internet domen. Već je poznato da se Tuvalu, za koji pre niko nije ni čuo obogatio prodajući svetskim TV stanicama pravo na .tv domen. Sličnim putem je krenuo i Tokelau koji čini nekoliko ostrvaca i nekoliko hiljada žitelja. Glavna prednost u njegovom slučaju jeste lakoća s kojom možete otvoriti sopstveni .tk domen. Sve što je potrebno jeste da popunite jedan on-line obrazac i - vaš domen je registrovan i to potpuno besplatno! Kako u svetu vlada velika »glad« za nazivima domena, ne sumnjamo u uspeh ove zamisli. No, ako želite da se ozbiljnije pozabavite ovim i osigurate da vam niko ne može oteti željeni .tk domen, nađite nekog ko ima stranu kreditnu karticu i uplatite zaista simboličnih 9,95$ za to.



ALFA MEDIA
SVE NA JEDNOM MESTU d.o.o.

CD-R NO NAME

ULTRA GREEN 80 min 32 X 0.28

DIAMOND SILVER 80 min 32 X 0.30

SUPER GREEN 90 min 24 X 0.30

SINGLE CD BOX 0.10

DOUBLE CD BOX 0.15

EXTRA CD-R VERBATIM DATA LIFE 80 min 16 X 0.60

ALFAMEDIA.CO.YU

Za celokupnu ponudu ***GARANTUJEMO*** najpovoljnije cene !!!

Dilerski popusti !!!

U dogovoru sa Vama, robu šaljemo poštom ili dostavljamo na željenu adresu.

RAFLATAC®

CD NALEPNICE

EXTRA Zašto platiti više !? (2.44 din) **0.04**

DATA JET LUX (za ink-jet) LASER GLOSSY (za laser) Jedini papir na tržištu koji je STVARNO prilagodjen Vašim štampacima

* Sve navedene cene su veleprodajne i u EUR

tel 011/511-712 063/320-553 fax

Ul. Veljka Petrovica 85
office@alfamedia.co.yu

Teleport Group COMMUNICATIONS

Trenutni pristup internetu za manje od **44din/sat**

DO INTERNETA ZA 60 SEKUNDI

- **bez otvaranja naloga**
- **bez podešavanja**
- **bez uplate Internet vremena***
- **bez "krađe" vašeg vremena**
- **besplatan e-mail**
- **uvek slobodne linije**
- **tehnička podrška**

Treba voditi računa i o tome da je u cenu vremena koje provedete na internetu uključena i cena telefonskih impulsa. U idealnom slučaju je cena impulsa 5/10 din sat (jeftinija/skuplja tarifa). Ukoliko poziv nije lokalni, cene su značajno veće kada koristite standardni način pristupa internetu. Koristeći naš servis, plaćate samo navedenu cenu u koju su uključeni i telefonski impulsi. Ovakav način pristupa vam može biti jeftiniji ako pristupate iz šire okoline grada (telefoni koji počinju sa 8).

041/55-22-22

username: teleport
password: net

www.teleportgroup.net

*utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi, 15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće).

INTERNET SERVICES

SCnet

Web Hosting Rešenja

Bilo da tek ostvarujete Vaše prisustvo na Internetu ili želite da razvijate, održavate i unapredjujete postojeći Web sajt SCnet Web Hosting rešenja su ovde da Vam pomognu. Skala SCnet Web Hosting usluga je projektovana tako da nudi kvalitetan servis za sve vrste Web prezentacija od jednostavnih do kompleksnih i zahtevnih. Naši serveri su povezani direktno na Internet preko linkova velikih brzina. Tehnologija i oprema koju koristimo su u skladu sa vrhunskim svetskim standardima.

Database Hosting
24/7 online
Najsavremenija oprema

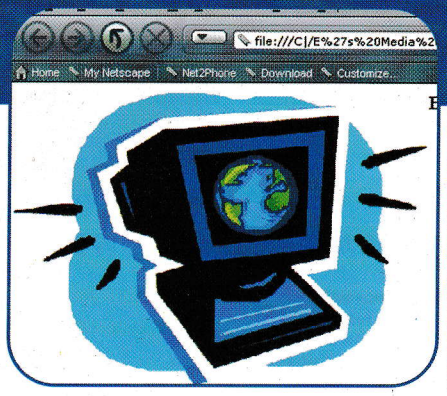
SERVER PLATFORME

Windows 2000 Hosting
Unapredite Vaš Web sajt uz pomoc performansi koje pruža Windows 2000 hosting. Podržavamo ASP, FrontPage ekstenzije, MS Access i MS SQL baze podataka.

Unix Hosting
Pouzdanost, brzina i funkcionalnost Unix Web hostinga je dokazana. CGI-BIN, Perl, MySQL baze podataka, su samo deo mogućnosti Unix Web hostinga.

SCnet Sava Centar DJ 31 Milentija Popovića 9 Beograd tel. +381 (011) 311 5684, 311 3481 fax. +381 (011) 311 5684 e-mail: office@net.yu

www.net.yu



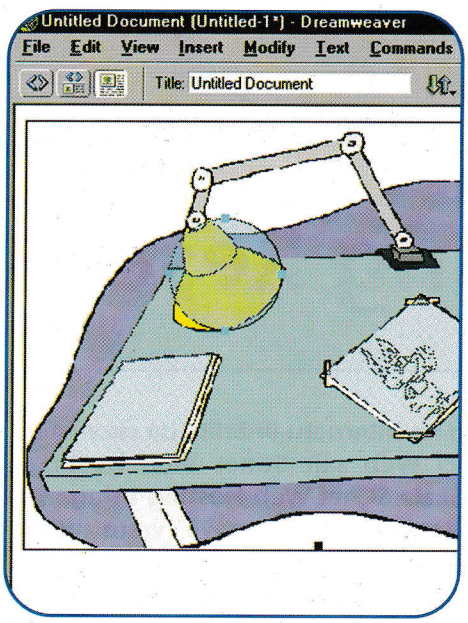
Mala Škola

Dreamweaver 4.0

(Drugi deo)

Upotreba hiperveza

Međusobna povezanost dokumenata na Internetu realizuje se preko hiperveza. Hiperveze, kao i putanje do elemenata uključenih u Web stranu, mogu biti apsolutne i relativne. Apsolutne hiperveze se uglavnom upotrebljavaju za povezivanje s Web stranicama koje se nalaze van vaše Web lokacije odnosno u slučajevima kada posetioca vaše Web strane želite da preusmerite na neku drugu Web prezentaciju, ftp server i sl. Relativne adrese se koriste za povezivanje Web stranica unutar iste lokacije, i njih ćete najviše i koristiti. Dreamweaver ima snažne alatke za brzo i lako pravljenje hiperveza. Dovoljno je da označite deo teksta koji će biti hiperveza i da u adekvatno polje Inspektora svojstva unesete putanju do odgovarajuće datoteke ukoliko je znate napamet ili da iskoristite ikonicu foldera i program na uobičajen način dovedete do



potrebne datoteke. Tada možete izabrati da li će putanja biti uneta u odnosu na korenski direktorijum prezentacije ili relativno u odnosu na dokument. Postupak je potpuno isti ukoliko hipervezu dodeljujete i nekom grafičkom elementu. Još jedan način za pravljenje hiperveza u Dreamweaveru je pomoću ikonice "nišana" koja se nalazi odmah pored polja Links, a naziva se Point to File. Pritisnite je i prevucite u željenu datoteku u prozoru Web lokacije. Ovaj način, iako je na prvi pogled lakši, zahteva da u isto vreme imate vidljiv prozor dokumenta i prozor lokacije, pa je znatno lakši za korišćenje kod monitora sa višim rezolucijama. Iako je ceo postupak pravljenja hiperveze prilično jednostavan, skrenućemo vam pažnju na nekoliko sitnica. Ukoliko kao hipervezu u polje Links unosite Web adresu neke druge prezentacije, nije dovoljno da unesete samo njeno ime (npr. www.gamer.co.yu), već je potrebno ispred uneti i tip protokola za povezivanje (npr. http:// ili ftp://), pa ispravno napisana adresa u ovom slučaju glasi: http://www.gamer.co.yu. Ukoliko se Web stranica na koju ukazuje hiperveza zove Index, bez obzira na ekstenziju koja moze biti htm, html, php, asp, i sl, nije potrebno da navodite njeno ime jer svi web čitači upravo traže prvo ovu stranicu, osim ukoliko nije drugačije navedeno u hipervezi. To konkretno znači da hiperveze http://www.gamer.co.yu/prikazi i http://www.gamer.co.yu/prikazi/index.html vode do iste stranice. Još jedan specijalan slučaj hiperveza predstavlja redirekcija. Redirekcija je u stvari obična hiperveza, s tom razlikom što se može realizovati tako da Web čitač ode na nju automatski bez akcije korisnika. Njena sintaksa glasi:<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="0;URL=http://www.novaadresa .co.yu/dokument.html">. Bitan parametar je promenljiva CONTENT=", broj koji određuje posle koliko sekundi će Web čitač izvršiti redirekciju. Ukoliko stavite vrednost 0, redirekcija će se izvršiti odmah po učitavanju stranice.

Ispravljanje hiperveza nekada je predstavljalo pravu noćnu moru za Web programere. Dreamweaver je dosta olakšao taj posao. Ukoliko promenite ime nekoj stranici, hiperveze na svim dokumentima koje vode do nje postaće neupotrebljive. Ukoliko promenu imena datoteke vršite u prozoru lokacije, Dreamweaver će vam sam ponuditi da ispravi hiperveze tako da odgovaraju njenom novom imenu. Ukoliko ste to ipak uradili u nekom drugom programu ili želite da hiperveze vode do neke druge stranice, a da pri tome stara stranica i dalje ostane, onda iskoristite alatku Change Link Sitewide. Potrebno je da ručno ili preko opcije "browse" unesete putanje Web stranice koju želite da zamenite i Web stranice kojom će ona biti zamenjena, a Dreamweaver će sam odraditi taj dosadan posao.

Posetioce vaše Web prezentacije ništa neće toliko iznervirati koliko čuvena poruka 404 Not found. To se dešava ukoliko su neke hiperveze neispravne odnosno datoteke ili stranice na koje one ukazuju ne postoje. Da biste takve greške sveli na najmanju moguću meru, iskoristite alatku Link Checker (File - Check Links) u prozoru dokumenta za proveru hiperveza na stranici koja je trenutno otvorena ili Site - Chek Links Sitewide u prozoru lokacije za proveru svih hiperveza. Ukoliko ste koristili hiperveze ka drugim lokacijama, za vreme provere potrebno je da budete povezani na Internet da bi i one bile proverene. Na kraju provere dobićete spisak neispravnih hiperveza.

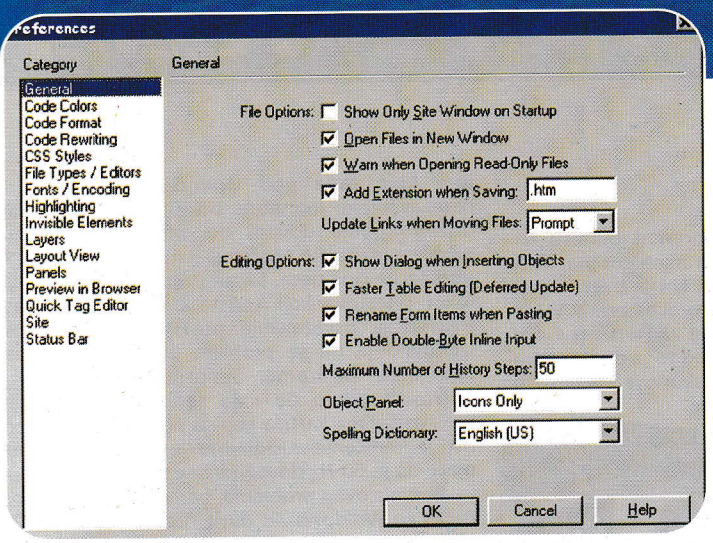
Izrada tabela

Tabele su jedan od najkorisnijih HTML elemenata koji ne služi samo za uredno slaganje podataka, već uz pomoć nekoliko trikova može znatno olakšati dizajniranje i sklapanje grafičkog okruženja strane.

Tabele se sastoje od kolona i redova, a njihovi preseci daju pojedinačne ćelije koje u izvesnom smislu možemo smatrati minijaturnim Web stranama, jer svaka ćelija može da poseduje skoro sve elemente jedne Web strane kao što su slike, tekst, hiperveze, boja ili slika pozadine, i sl. Pravljenje tabele u Dreamweaveru je jednostavno. Iz menija Insert izaberite opciju Table, unesite odgovarajuće vrednosti za broj kolona, redova, razmak između ćelija i ukupnu širinu tabele. Širinu tabele možete zadati u procentima u odnosu na širinu strane ili druge tabele (u slučaju da umećete tabelu unutar druge) ili u pikselima, kada će tabela biti tačno određene širine, bez obzira na širinu strane. Ako niste potpuno sigurni, unesite orijentacione vrednosti, a kasnije ih vrlo lako možete promeniti u samom dokumentu. Na kraju unesite i vrednost širine ivica tabele - ona je uvek u pikselima. Ukoliko unesete vrednost 0, ivica se neće iscrtavati u Web čitaču, ali ćete je videti kao isprekidanu liniju za vreme izrade stranice.

Kada tabelu unesete u dokument i selektujete je, možete joj menjati osobine. Podešavanje svih parametara vrši se preko Inspektora svojstva u zavisnosti od toga da li ste obeležili celu tabelu, red, kolonu ili ćeliju. Tabeli u celini ili svakoj ćeliji posebno možete menjati visinu i širinu, dodeliti boju ili sliku pozadine, zadati posebno poravnanje teksta i sl. Uz izvesna ograničenja ćeliju možete deliti na više delova ili više susednih ćelija spojiti u jednu.

Dok radite s pozadinskim slikama, imajte na umu da Internet Explorer i Netscape različito prikazuju pozadinske slike tabela. Internet Explorer pozadinsku sliku tabele prikazuje slično kao i pozadinsku sliku Web strane - oblast tabele popunjava jedna slika dok se ivice tabele (ukoliko je zadata njihova širina) i ćelije prikazuju preko nje. Ako je tabela veća od slike, onda će ona biti popločana dok ne bude potpuno ispunjena. Ako je slika veća od tabele, onda će biti isečena tako da stane u tabelu. Internet Explorer, za razliku od Netscapea, ne



podržava pozadinske slike redova - ukoliko zadate pozadinsku sliku reda, on je jednostavno neće prikazati. S druge strane, Netscape će pozadinskom slikom tabele popuniti svaku ćeliju tabele ili reda tabele.

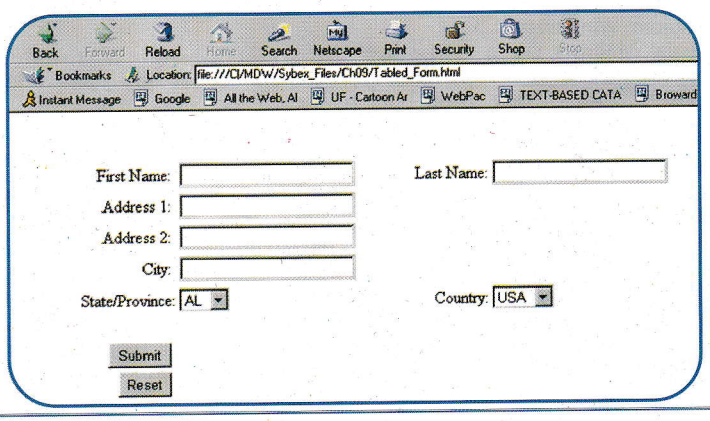
Jedno od korisnih svojstava tabela koje je izostavljeno iz HTML specifikacije, ali je ipak našlo svoje mesto u Dremweaveru jeste i sortiranje sadržaja tabela, nažalost samo za vreme dizajniranja. Mogućno je sortirati samo proporcionalne tabele, pa ako tabela sadrži spojene ili podeljene ćelije, njeno sortiranje neće biti mogućno. Da biste sortirali tabelu, obeležite je i iz menija Command izaberite opciju Sort Table.

Pažnju vam skrećemo i na unos teksta. Podrazumeva se da će se tekst prelomiti kada dođe do ivice ćelije, ali, ako ne želite prelamanje redova, potvrdite opciju "noWrap" u Inspektoru svojstva i tada će se tabela automatski proširivati dokle god unosite tekst ili dok ga ručno ne prelomite. Takođe obratite pažnju i na parametre Cell Pad i Cell Space koji definišu debljinu ivica ćelija i razmak između sadržaja i ivice ćelije, jer fino podešavanje ovih vrednosti može znatno da popravi izgled Web strane.

Upotreba obrazaca

Obrasci su korisni jer vlasnik Web lokacije preko njih od korisnika može dobiti dosta informacija. Da biste uneli obrazac, iz menija Objects izaberite opciju Insert - Form i on će na dokumentu biti prikazan isprekidanom linijom. Svaki obrazac ima svoje ime. Dreamweaver automatski svakom obrascu dodeljuje ime form1, form2, itd, koje preko Inspektora svojstva možete promeniti. Drugi bitan parametar svakog obrasca jeste akcija koju će taj obrazac izvesti, a odnosi se na prosleđivanje podataka putem skripti elektronskom poštom ili na njihovo upisivanje u bazu podataka Web lokacije. Te skripte su obično napisane u Javascriptu, PHP-u ili nekom drugom jeziku, ali svaki provajder će vam tačno reći koje od tih mogućnosti nudi i kako je najbolje da na njihovom serveru izvršite prosleđivanje podataka. Treći parametar je način isporuke podataka kada korisnik pritisne dugme Submit; možete izabrati metod Post ili Get, pri čemu Post podatke šalje kao odvojene http pakete.

Da bi korisnik uopšte mogao da vam pošalje podatke, u obrazac morate uneti polja za tekst, izbor, potvrdu ili eventualno polje za prosleđivanje datoteka, kako biste od korisnika dobili tražene podatke koje će on upisati, obeležiti ili izabrati. Podrazumeva se da su sva polja vidljiva, ali pojedina polja koja su vama bitna, a ne želite da ih korisnici vide možete sakriti. I ova polja imaju neku vrednost koja će biti prosleđena bez znanja korisnika i najčešće se koriste za zadavanje lokacije sa koje je obrazac poslat, broj obrasca ili datum prosleđivanja. Da biste izbegli usporavanje rada servera ili čak i njegovo obaranje od strane



zlonamernih korisnika, obavezno ograničite broj karaktera koji se mogu smestiti u tekstualno polje. Takođe, iskoristite i mehanizme provere unosa u pojedina polja, na primer za elektronsku adresu ili polje koje zahteva unos broja bez slova, i naterajte korisnika da pravilno unese tražene podatke.

Glavni problem formatiranja obrazaca jeste to što oni zbog različite dužine naziva polja i samih polja izgledaju prilično neuredno. Iako to ne utiče na njihovu funkcionalnost, korisnik će se osećati daleko prijatnije ako su polja za unos i izbor lepo sređena i pregledna. Opet dolazimo do tabela koje se idealno slažu s formularima i omogućavaju vam da polja rasporedite tako da budu lepo poravnata. Dakle, moj vam je savet: čim napravite obrazac, odmah u njega ubacite i tabelu u koju ćete ubacivati potrebna polja.

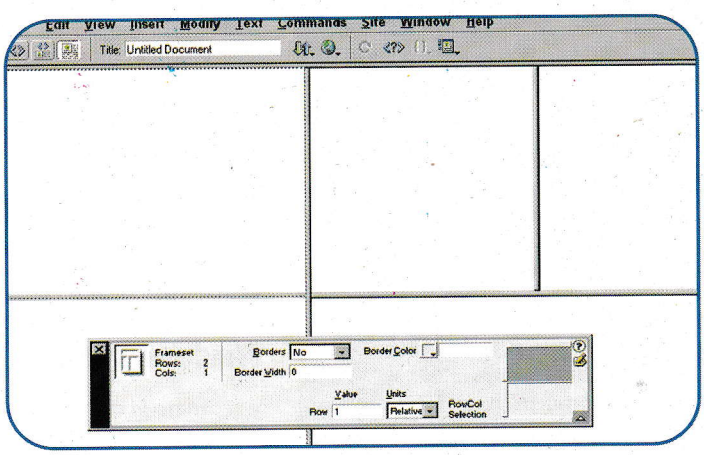
I za kraj, još jedan savet: pored dugmeta Submit preko kojeg će korisnik poslati podatke serveru, postavite i dugme Reset, dovoljno daleko od dugmeta za potvrdu, koje će korisniku omogućiti da odustane od slanja podataka, eventualno uz još jedu potvrdu da zaista odustaje od slanja podataka.

Okviri

Okviri su od početka upotrebe i njihovog usvajanja kao HTML elementa bili tema brojnih diskusija HTML programera. Glavni problem nije u konceptu koji je jednostavan i lako primenljiv, već u njegovoj primeni jer dovodi do mnogih problema.

Okvir zapravo predstavlja način da na ekranu prikažete više Web strana u okviru jedne strane. Svaki okvir najčešće sadrži Web stranu, ali to može biti i neki drugi objekat koji Web čitač može da prikaže. Većina autora Web lokacija koristi jedan veliki okvir u kojem se prikazuje glavni sadržaj lokacije, dok se manji okvir koristi za sistem za navigaciju, smeštanje naslova ili znaka kompanije i drugih elemenata koji se ne menjaju na prezentaciji. Ovakav pristup ima svoje dobre strane, jer se okviri i njihov sadržaj učitavaju samo jednom, a menja se samo stranica sa glavnim sadržajem.

Kada napravite plan kako okviri treba da izgledaju, iz menija Insert izaberite opciju Frames i odgovarajući raspored okvira ili ga jednostavno izaberite u kategoriji Frames Panoa Objects. Od tog trenutka svaki okvir



dizajnirate kao zasebnu stranicu ili, ako su stranice već dizajnirane, svakom od njih dodajete namenjenu stranicu. Svakom okviru možete dati fiksnu širinu ili ostaviti korisniku da sam pomera ivicu okvira. Takođe možete zadati vidljivost ivica i vertikalnog klizača. Preporuka je da vidljivost klizača prepustite Web čitaču koji će ih prikazati samo ako je to neophodno. Vodite računa i o dužini i širini okvira jer ukoliko su širi (duži) od dimenzija stranice, Web čitač će prikazati klizače koji oduzimaju nekoliko piksela koji mogu vrlo nezgodno uticati na izgled strane. Kada se radi o okvirima, neki generalni savet bi bio: koristite ih ako baš morate i u što manjoj meri.

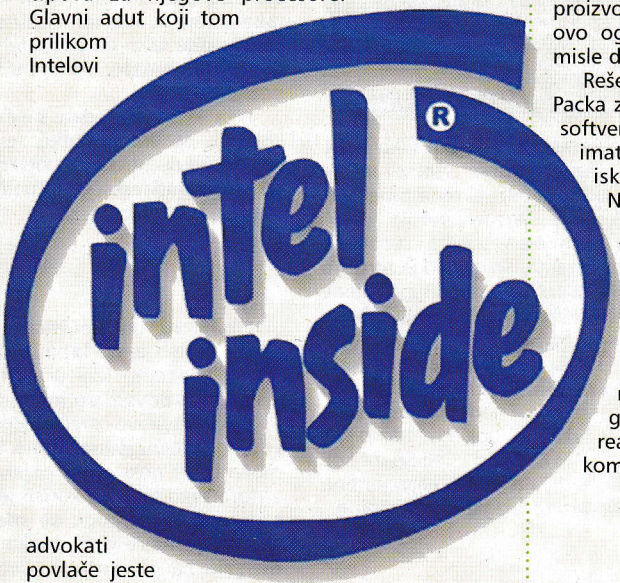
U ovom i u prošlom nastavku obradili smo osnovne elemente jedne Web strane. Dreamweaver vam nudi mnogo više od toga, poput biblioteke elemenata, kaskadnih stilova, Javascript postupaka, slojeva i integracije s Fireworksom o čemu će biti reči u trećem nastavku. ■

Celeron 4 i AMD Appaloosa

I dok se Intelovi pravnici nadmudruju sa kolegama koji zastupaju SIS, inženjeri vredno rade i pripremaju novu verziju procesora Celeron koji će biti zasnovan na jezgru Willamate koje je prvi put predstavljeno s Pentiumom 4, a nedavno je zamenjeno novijim Northwoodom. Kako je to i do sada bilo uobičajeno u Intelovoj praksi, novi Celeron je zapravo oslabljeni Pentium 4. Oba procesora će imati istu arhitekturu, ali će Celeron biti opremljen manjom količinom keš memorije drugog nivoa (128 KB) u odnosu na originalni P4 i radiće na nižim frekvencijama. Novi Celeron bi trebalo da debituje krajem maja ove godine i to na frekvencijama od 1,7 GHz i biće potpuno kompatibilan sa svim matičnim pločama koje su bazirane na podnožju Socket 478. Ni u AMD-u ne sede skrštenih ruku i već pripremaju novo jezgro za Duron seriju procesora, nazvano Appaloosa, koje će biti izrađivano u 0,13 mikronskoj tehnologiji. Ovo jezgro je naslednik jezgra Morgan i u suštini nema velikih razlika, ali će prelazak na novu tehnologiju izrade omogućiti Duronu da radi na većim frekvencijama i da tako održi korak s novim Celeronom. Prema prvim procenama, novi Duroni bi trebalo da imaju performanse slične sadašnjem Athlonu XP i radiće na magistrali od 266 MHz. Prve serije Durona s novim jezgrom radiće na 1,4 GHz, a kasnije će se pojaviti i verzije na 1,46 i 1,53 GHz koje će imati oznake 1600+, 1700+ i 1800+, pošto je AMD odlučio da i kod Durona pređe na diskutabilno PR obeležavanje. Zvanično predstavljanje novog Durona predviđeno je za treći kvartal, do kada se očekuje da će novi Celeron zauzeti dobar deo tržišta. I novi Athlon XP će krajem juna dobiti novo jezgro po imenu Thoroughbred izrađeno u 0,13 mikronskom procesu, ali je AMD odlučio da do tada predstavi još jednu verziju Athlona XP sa jezgrom Palomino koja će raditi na frekvenciji od 1,8 GHz i imaće oznaku Athlon XP 2200+. Athloni XP koji budu predstavljeni krajem juna biće potpuno kompatibilni sa Socket A pločama i jedino će biti potrebno nadograditi BIOS starijih ploča kako bi pravilno prepoznale novi procesor. Arhitektura se neće razlikovati od one u jezgru Palomino, što znači da će i Thoroughbred verzije procesora imati 256 KB keš memorije drugog nivoa i da će raditi na magistrali od 266 MHz. Prvi Athlon XP s novim jezgrom će imati oznaku 2400+ i radiće na 1,933 GHz, a pojaviće i se i nešto sporiji modeli sa oznakama 2000+ i 2200+ koji će zameniti iste modele s jezgrom Palomino.

Intel protiv SIS-a

Iako nije više tako superioran u odnosu na konkurenciju kao što je to bilo ranijih godina, Intel i dalje veruje da može da drži konce svetskog IT tržišta u rukama. Ni izgubljen proces protiv VIA-e koja je proizvela seriju čipsetova za Pentium 4 nije uticao na to da Intel odustane od toga da sprečava druge proizvođače da prave skupove sistemskih čipova za njegove procesore. Glavni adut koji tom prilikom Intelovi



advokati povlače jeste taj da ti proizvođači nemaju Intelove licence za pojedine tehnologije koje on primenjuje kod svojih procesora. Ovog puta Intel je u sporu sa SIS-om s kojim do sada nije imao problema jer je ovaj posedovao urednu licencu za proizvodnju čipsetova za Pentium 4, ali problem bi mogao da nastane jer Intel oteže sa izdavanjem licence za magistralu koja će raditi na 533 MHz. Mnogi ovaj Intelov potez tumače činjenicom da Intel želi da proizvodnju čipsetova za Pentium 4 stavi pod svoju kontrolu i na taj način im veštački poveća cenu. Pregovori još uvek traju, pa postoji realna nada da će do nekog dogovora ipak doći. I ostali proizvođači čipsetova imaju razloga za brigu jer još niko od njih nije dobio licencu za novu magistralu, mada je VIA već najavila proizvodnju novih čipsetova za Pentium 4, sa magistralom koja će raditi na 533 MHz.

Windows XP nije za igranje

Poznato je da nijedna od mnogobrojnih verzija Windowsa nije savršena, pa tako i Windows XP koji važi za do sada najstabilniji Windows nije bez grešaka. Ovoga puta je otkrivena greška koja otežava igranje pod ovom verzijom Windowsa. Naime, nepobitno je utvrđeno da Windows sve

igre koje rade pod OpenGL-om izvršava sa osvežavanjem monitora od 60 Hz, što tokom dužeg igranja dovodi do zamora očiju. Ovaj problem je utoliko značajniji jer najveći deo igračke populacije čine deca. Sličan problem se javlja i kod igara i testova koji koriste DirectX, ali je tada frekvencija osvežavanja postavljena na 75 Hz. Utvrđeno je da se problem javlja sa Atijevim i nVidijinim karticama. Simptomatično je da je Microsoft odbio da izda sertifikat WHQL svim proizvođačima kartica koji su pokušali da zaobiđu ovo ograničenje. Očigledno je da u Microsoftu misle da je 60 Hz dovoljno za vaše oči.

Rešenje ovog problema, barem do pojave Servis Packa za Windows XP, nude nezavisni proizvođači softvera, pa, u zavisnosti od toga koju karticu imate, za prevazilaženje ovog problema možete iskoristiti najnovije verzije PowerStripa, Nvmaxa ili Rage 3D Tweakera.

Istovremeno iz Microsofta stižu najave da bi se krajem godine mogao pojaviti Windows XP SE, što bi veoma podsetilo na pojavu Windowsa 98 SE. Nova verzija Windowsa XP trebalo bi da donese DirectX 9 i Internet Explorer 7.0, kao i da ispravi uočene greške sadašnje verzije. Ova najava svakako ima veze i sa proizvođačima grafičkih kartica koji sve užurbanije rade na realizaciji novih grafičkih procesora koji će biti kompatibilni s novim DirectX-om.

AMD preuzeo Alchemy Semiconductor Company

Još u februaru ove godine AMD je preuzeo kompaniju Alchemy Semiconductor koja se bavi istraživanjem, razvojem i proizvodnjom neračunarskih procesora namenjenih sistemima kao što su lični digitalni pomoćnici, PC table i sl. Najpoznatiji proizvodi ove kompanije su procesori Au 1000 i Au 1500, a od kada ih je preuzeo AMD, predstavili su i novu verziju Au 1100. Ovaj procesor donosi i nove standarde na tržište mobilnih uređaja. Arhitektura mi je 32-bitna i podržava instrukcije MIPS32. Biće izrađivan u tri verzije koje će raditi na 333, 400 i 500 MHz. Au 1100 je opremljen sa 32 KB keš memorije od čega je 16 KB rezervisano za instrukcije, a 16 KB za podatke. U sam procesor su integrisani mrežni 10/100 Mb, USB, IrDA, PCMCIA i AC97 kontroleri koji će znatno proširiti mogućnosti prenosnih uređaja.

Nakon ovoga sasvim je jasno da AMD ima nameru da zavlada i tržištem neračunarskih procesora koje će se do 2007. godine višestruko uvećati.

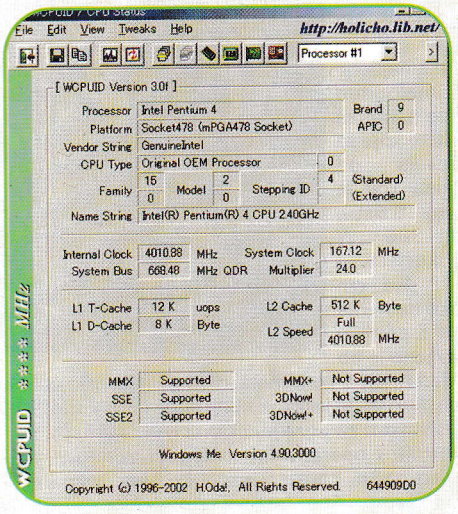
nVidia i AMD u Beogradu

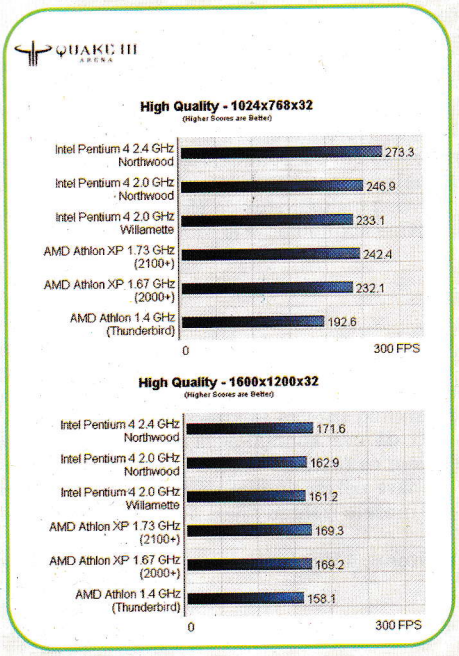
Nakon već zaboravljene Microsoftove prezentacije, Beograd očekuje još jedan veliki, ovog puta hardverski, događaj. U okviru velike turneje po zemljama istočne Evrope u Beogradu će se održati šou koji organizuju AMD, nVidia, Microstar i CTX. Osim u Beogradu, ovakve manifestacije održaće se i u Pragu, Budimpešti, Zagrebu i Sofiji. Manifestacija će se održati 15. maja u hotelu Hajat u vremenu od 9 do 17 časova. Iako će ovaj događaj nesumnjivo izazvati veliku pažnju domaće javnosti koja prati IT industriju, ovom događaju neće moći da prisustvuju svi zainteresovani, već samo oni koji će dobiti specijalne pozivnice organizatora, a to su

predstavnici distributera, prodavci računarske opreme i specijalizovani novinari.

Pentium 4 - konačno najbrži

Kao što smo i najavili u prošlom broju, Intel je predstavio novu verziju Pentiuma 4 koja radi na 2,4 GHz. Od tada je prošlo dovoljno vremena da se urade testovi koji su potvrdili da je AMD (barem trenutno) skinut sa trona i da je Intel ponovo proizvođač najbržeg procesora. Novi procesor, osim povećanja frekvencije na kojoj radi, ne donosi ništa novo, ali i to mu je bilo dovoljno da u kombinaciji s RAMBUS memorijom i GeForce4 Ti 4600 karticom bude brži od Athlona 2100+ koji radi na 1,7 GHz.





Ipak, treba reći da razlika u performansama u većini testova nije velika, dok je u nekim testovima AMD još uvek brži. Konkretan odnos možete videti na dijagramima i na osnovu njih se lako može zaključiti da je AMD-u hitno potrebna nova verzija Athlona kako bi se vratio na prvo mesto.

Zanimljivo je i to da je novi Pentium 4 pod kontrolisanim uslovima uspešno overklokovan čak na 4 GHz na Asusovoj ploči P4B266 Rev 2.01 koja je radila na magistrali od 167 MHz sa PC2100 DDR SDRAM memorijom, pri čemu je jezgro procesora radilo na 2,2 V. S obzirom na cenu procesora od oko 560 dolara na hiljadu komada, nikako vam ne preporučujemo da sami isprobavate njegove krajnje mogućnosti.

Bežične mreže

U Americi i zapadnoj Evropi bežične mreže stiču sve veću popularnost, kako u poslovnoj tako i u kućnoj primeni. Proizvođači mrežne opreme sve više se okreću tom segmentu i predstavljaju rešenja za bežično umrežavanje kompaktnih dimenzija namenjena malim kancelarijama i kućnim korisnicima koji žele da na brz i jednostavan način povežu više računara u mrežu i omoguće im zajednički pristup Internetu. Kompanija Linksys je ponudila komplet koji u sebi sadrži Accesss Point, USB mrežni adapter i PCMCIA mrežni adapter za prenosive računare sa svim neophodnim softverom. Access Point može da filtrira MAC i IP adrese i da radi kao DHCP server što je sasvim dovoljno za povezivanje više računara na Internet preko jedne linije, bilo da se radi o klasičnoj modemskoj, ISDN ili nekoj bržoj vezi. Protok koji se može ostvariti kroz mrežu zavisi od udaljenosti računara od Access Pointa i iznosi od 11 Mb/s za udaljenosti do 50 m pa do 1 Mb/s za udaljenosti od 500 m. Instalacija i konfiguracija celog sistema su jednostavne i prilagođene kućnim korisnicima, a ceo sistem se vrlo lako može integrisati i sa već postojećom mrežom.

Mnogi će se verovatno zabrinuti za bezbednost ovakvih sistema, ali, iako je namenjen kućnim korisnicima, ovaj sistem je zaštićen 128-bitno kriptovanim protokolom, pa je neautorizovan pristup skoro nemoguć.

D-Link Roq-it

MP3 plejeri definitivno pronalaze svoje mesto pod suncem. Roq-it dolazi iz D-Linka i u njega je ugrađen hard disk kapaciteta 10 GB, što vam omogućava da na njega smestite preko 150 sati muzike u formatu MP3. Ovoliki kapacitet vam omogućava da ga u slučaju potrebe koristite i za razmenu podataka između dva računara. Ukoliko vam je i ovaj kapacitet mali, postojeći disk možete izvaditi i jednostavno ga zameniti drugim većeg kapaciteta. Ovaj MP3 plejer se, kako je to i uobičajeno, na računar povezuje preko USB priključka po standardu 1.1, a sistemu se prijavljuje kao novi disk i dobija svoje slovo, tako da za prenos podataka nije potreban poseban softver.

Kontrole za izbor pesama su realizovane preko 4 tastera na sredini pomoću kojih lako dolazite do željene pesme. Na LCD displeju sa plavim pozadinskim osvetljenjem možete pročitati informacije o pesmi zapisane u ID3 tagu i videti trenutni status uređaja. Dva

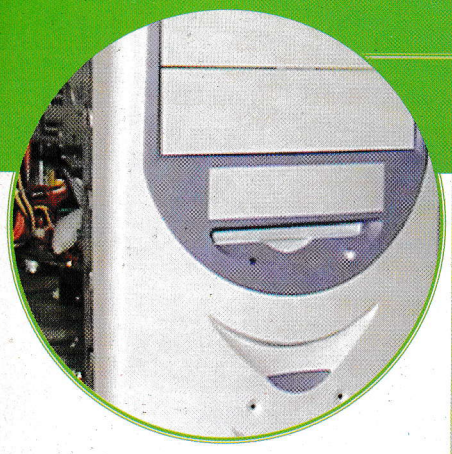
megabajta za keširanje podataka trebalo bi da budu dovoljna za glatku reprodukciju, bez preskakanja i u najtežim uslovima. Uz Roq-it dolazi i infracrveni daljinski upravljač preko kojeg možete kontrolisati osnovne funkcije plejera. Od ostalih karakteristika izdvajamo mogućnost ručnog ili automatskog podešavanja ekvilajzera preko jednog od 4 predefinisana režima (Rock, Jazz, Pop i Classic), zaključavanje tastera, audio izlaz za povezivanje na druge audio uređaje uz litijum-jonske baterije koje omogućavaju pet

sati neprekidnog rada, dok im je za potpuno punjenje potrebno oko tri sata. Kao manu bismo izdvojili nedostatak mikrofona i prava je šteta što se ovaj uređaj ne može iskoristiti i za snimanje zvuka. Cena Roq-ita je 200 dolara.

Dolazi DDR 333

DDR 333 memorija se već uveliko proizvodi, a vrlo brzo bi trebalo da se pojavi i kod nas, pošto su prve ploče koje je podržavaju već stigle do naših dilera. Testovi memorije do sada nisu bili tako česti, barem ne toliko kao testovi matičnih ploča ili grafičkih kartica, ali ih je u poslednje vreme sve više, kako konkurencija među proizvođačima raste. Prema rezultatima koji su postignuti na sistemu baziranom na matičnoj ploči EPOX 8 K3A+ sa čipsetom VIA KT333ce u konkurenciji Microna, Kingmaxa, Winbonda i Kingstona, Nanya i TwinMOS-a najveću otpornost na overklokovanje pokazao je Kingmax koji je stabilno radio na magistrali od 217 MHz, a tek malo slabije rezultate postigli su Winbond, Kingston i TwinMOS koji su stabilno radili na frekvencijama od 215,214 i 212 MHz redom. ■

Nenad Jovanović



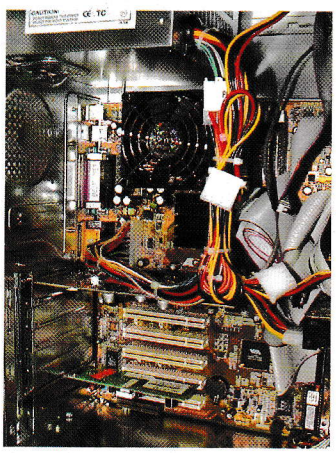
hardware test

Nova Titanium 1600

Ako pitate za savet kakav računar da kupite, svako ko se imalo razume u hardver vrlo brzo će vam navesti komponente najpoznatijih proizvođača koje zaista brzo rade, ali imaju i svoju prilično visoku cenu. Ukoliko pak tražite najbolji odnos cene, performansi i kvaliteta, stvari nisu baš tako jednostavne, pa je potrebno dobro razmisliti pre konačne odluke.

Već duže vreme od firme Nova Computers na test smo dobijali komponente koje su po pristupačnim cenama nudile vrlo dobar kvalitet, tek neznatno lošiji u odnosu na one sa poznatijim imenima i daleko većim cenama. Zato smo odlučili da testiramo njihovu konfiguraciju Nova Titanium 1600 i ispitamo kako sve to što smo do sada testirali pojedinačno funkcioniše sklopljeno u celinu. Osnovu Nove Titanium čini matična ploča Chaintech CT-7VJDA koja je bazirana na setu sistemskih čipova VIA KT-266A. Kao što je to i uobičajeno, na ploči je integrisan hardverski zvučni podsistem baziran na CMedijinom čipu CM-8738 koji podržava 6-kanalni zvuk. BIOS je Awardow i poseduje opcije za podešavanje napona procesora i brzine magistrale, što boljim poznavaocima pruža mogućnost da ceo sistem pokrenu i preko deklarisanih vrednosti. Posebnu pohvalu upućujemo jednom od najboljih sistema za kontrolu svih ključnih parametara kao što su veličine napona, temperatura i broj obrtaja, pa čak i napon baterije, a ako se desi nešto nepredviđeno, možete zadati i kritičnu temperaturu procesora pri kojoj će se sistem isključiti. U jedan od tri memorijska slota postavljen je modul od 256 MB vrlo kvalitetne Kingston DDR memorije koja s lakoćom podnosi rad i na većim frekvencijama.

Ugrađeni procesor je AMD XP 1600+ koji predstavlja odlično rešenje, imajući u vidu njegovu cenu i performanse. Za njegovo hlađenje je zadužena Titanova petica velikih dimenzija koja omogućava bezbrižan rad i u slučaju overklokovanja koje ovaj procesor dobro podnosi. Grafička kartica Prolink GeForce4 MX440 odlično se pokazala na našem testu, pa nije bilo razloga da se ova konfiguracija ne upotpuni i najnovijom verzijom nVidijinog procesora. Kartica ima i TV izlaz i otporna je na overklokovanje. S obzirom na to da smo se na zasebnom testu uverili u njene overklokerske mogućnosti, ovde smo se zadržali na konzervativnim frekvencijama od 285 MHz za procesor i 440 MHz za memoriju, a rezultate tog ubrzanja možete videti na dijagramu. Ni izboru čvrstog diska nema se šta prigovoriti jer se Maxtor DX740 kapaciteta 40 GB pokazao kao brzo i pouzdano rešenje. U Novi nisu štedeli na kablovima pa su i čvrsti disk i Sonyjev DVD čitač povezani kao master uređaji na IDE kontroler 80-žilnim kablovima, što im omogućuje da rade na maksimalnim brzinama. Prikaz Sonyjevog DVD-a mogli ste da pročitate u prošlom broju, a ovde ćemo ponoviti da se radi o živahnom i veoma tihom uređaju koji DVD diskove čita maksimalno 16-strukom brzinom, a kompakt diskove 40-strukom brzinom, što je u skladu sa savremenim trendovima kada se radi o ovim uređajima. Za povezivanje na Internet predviđen je modem sa Lucentovim čipom koji radi po standardu V.92 i koji se odlično pokazao i još uvek predstavlja najbolje rešenje na starim analognim centralama. Sve ovo što smo nabrojali uredno je spakovano u kućište koje se kvalitetom izrade izdvaja od prosečnog kineskog kvaliteta koji je najzastupljeniji na našem tržištu. Snažno napajanje od 300 W postavljeno je na vrh kućišta u horizontalnom položaju i dva cm iznad gornje ivice ploče, tako da nema uticaja na hlađenje sistema. S prednje i zadnje strane kućišta ostavljeno je po jedno mesto za ugradnju dodatnog 8-centimetarskog ventilatora, ukoliko za tim budete imali potrebe. Kućište je veličine Miditower i ima četiri 5,25-inčnih mesta koja možete iskoristiti za ugradnju CD ili DVD snimača.



Titanium 1600 se isporučuje s operativnim sistemom Windows ME i testirali smo ga na uobičajen način, koristeći sintetički test program 3D Mark 2001SE i Quake III demo. Sve testove smo prvo izvršili sa standardnim podešavanjima u rezoluciji 1024x768 i 32-bitnoj paleti boja sa svim podešavanjima na maksimumu, potom smo procesor ubrzali tako da ga je sistem prepoznao kao AMD 1800+, a na kraju smo overklokovali i grafičku karticu. Svi testovi su odrađeni iz prvog pokušaja i za vreme njihovog izvršavanja nije se pojavio ni najmanji znak nestabilnosti, što pokazuje da su komponente pažljivo odabrane, a njihova kompatibilnost detaljno proverena još i pre nego što su ponuđeni korisnicima. Dodatni dokaz je i veoma stabilno ponašanje sa većinom igara koje smo predstavili u ovom broju. Nakon višednevnog maltretiranja od strane naših saradnika koji nisu bili nimalo nežni, Novina konfiguracija je radila i dalje stabilno.

Zaključak

Sistem Nova Titanium 1600 predstavlja dobar kompromis između cene i performansi. Izbor AMD-ove platforme smatramo dobrom odlukom jer vam u nekom kasnijem periodu, kada dođe vreme za to, nudi daleko veće mogućnosti nadogradnje od sličnog sistema sa Intelovim procesorom. Na kraju, slobodno možemo reći da ova konfiguracija pruža mnogo kako onima koji žele sistem na kojem će najviše vremena provoditi igrajući se tako i onima koji žele da se bave nekim drugim poslovima. Preporučeni monitor je Samsung 753s, ali možete izabrati i neki drugi model.

Cena 950 (bez monitora), 1155 (sa preporučenim monitorom Samsung 753s)

Kontakt: Nova Computers, 011/33-43-748

Titanium ukratko

Procesor: Athlon 1600+, *Matična ploča:* Cahintech CT-7VJDA,*Cooler:* Titan D5
Memorija: 256 DDR Kingston, *Grafička kartica:* Prolink GeForce4 MX 440
Audio: Integrisani CM-8738, *Hard disk:* Matrox DX740, *CD/DVD:* Sony DDU 1621
Floppy: 1,44 MB, *Modem:* Lucent V.92, *Kućište:* ATX 300W Midi Tower
Tastatura: Samsung YU, *Miš:* A4Tec scroll, *Zvučnici:* Genius G-06

Digital! MAGAZINE

08
XII-MMII

ekskluzivno
GeForce 4 Ti

Tema broja
- Giga test zvučnih kartica
- Edukacija: Kako rade zvučne kartice

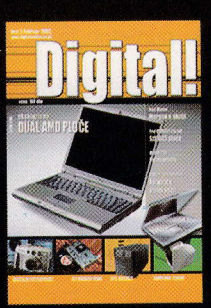
Novi čipset
- SiS 745

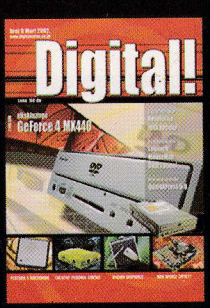
Računar za poneti
- Cassiopeia BE-300

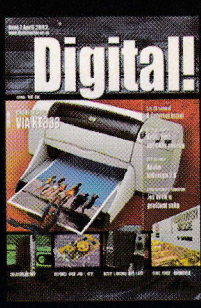
Alternativni surf
- Opera 6.01

Intervju
- Urlih Plehšmit IBM: Naše vreme tek dolazi

CENA 160 DIN 3€, 6KM
ISSN 1451-1819
9 771451 181006 >
www.digitalonline.co.yu



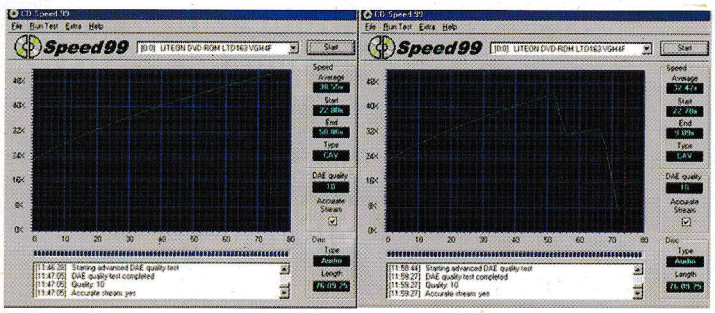


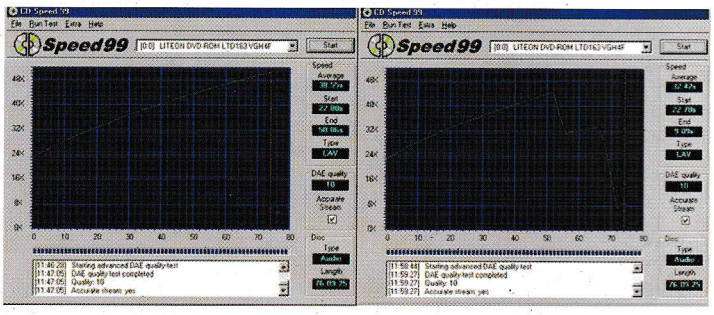


Brzo, ali ne i skupo

Ponuda računarskih uređaja kod nas je sve veća, a od skoro ona je bogatija za još jedno ime - LiteON. DVD uređaji ove kompanije posebno su zanimljivi jer se njihovi optički uređaji serijski ugrađuju u nove serije Apple Machintosh računara, pa su i naša očekivanja bila prilično velika.

LiteON LT 165 je deklarisan kao uređaj koji DVD diskove očitava 16-strukom, a CD 48-strukom brzinom, što je do sada najbrža kombinacija koju smo imali prilike da isprobamo. Interfejs za povezivanje je urađen po ULTA ATA 33 standardu, što je sasvim odgovarajuće za očekivane protoke. Dizajn prednje maske spada u lepše i na njemu dominira DVD logo i Internet adresa kompanije, što je izgleda postala neka nova moda proizvođača. Za ovaj DVD plejer je karakterističan i dodatni taster za puštanje audio diskova, što nije baš uobičajeno kod DVD uređaja, a tu su i nezaobilazna LED dioda, priključak za slušalice i potenciometar. Sa zadnje strane se nalazi uobičajeni komplet standardnih priključaka.





S obzirom na specifikacije, LiteON bi trebalo da bude brži od Pioneerovog modela koji smo još ranije testirali, a u prilog tome ide i činjenica da je deklarisano vreme pristupa za kompakt diskove ispod 80 ms, a pri maksimalnoj brzini očitavanja broj obrtaja je 10800.

Testiranje smo izvršili pod operativnim sistemom Windows 98 i sistemom datoteka FAT 32, posebno sa kompakt i DVD diskovima. Prva merenja su pokazala da je LiteON prilično živahan i prosečno vreme pristupa mu je 86 ms. Kopiranje fajla veličine 630 MB uradio je za sekundu brže (2:17) u odnosu na naš favorit, Pioneer 116, dok je kopiranje celokupnog sadržaja diska koje podrazumeva slučajni pristup folderima i datotekama trajalo 2 minuta i 51 sekundu što je opet za sekundu brže od Pioneerovog modela. Maksimalna brzina transfera iznosi 49,7 x (7450 KB/s) za CD-R diskove odnosno 24 x (3443 KB/s) kod čitanja prepisivih diskova i postiže se u oba slučaja na kraju diska. Upoređujući rezultate s Pioneerom 116, LiteON je bolji u brzini čitanja CD-R diskova za 700 KB/s, ali je sporiji kod očitavanja CD-RW diskova za skoro 1,4 MB/s pri maksimalnoj brzini očitavanja. Izmerili smo i brzine audio ekstrakcije koja je na početku diska 22,23 puta veća u odnosu na osnovnu, dok je na kraju diska ta vrednost 47,5 puta veća od osnovne, pa tako nije teško izračunati da je prosečna vrednost brzine očitavanja 36,34 puta. Muzički CD čije pesme traju ukupno 65 minuta prekopiran je na hard disk za nepuna dva minuta. Uprkos velikoj brzini ekstrakcije, ovde smo uočili i manu ovog uređaja odnosno činjenicu da je osetljiviji na ogrebane diskove od Pioneera, što se primećuje kod reprodukcije snimljenih pesama, ali tek u slučajevima većih oštećenja površine. Ipak, primetno je da se LitON-ov model malo više muči sa prepoznavanjem i kopiranjem problematičnih diskova, mada su na kraju svi podaci bili uspešno prekopirani. Ni kod očitavanja digitalnih video diskova nije bilo neprijatnih iznenađenja. Uređaj smo testirali pri čitanju video i diskova sa podacima. Pri prenosu podataka sa video diska brzina prenosa se kreće od 6,78 do 14,79 puta, što daje prosečnu brzinu očitavanja 11,58 puta veću od osnovne. Gotovo identične rezultate merenja dobili smo i kod očitavanja softverskih DVD-ova, gde prosečna brzina čitanja iznosi 11,71 x, što je opet za desetak procenata brže od Pioneera. Kada se radi o reprodukciji filmova, ni tu nismo imali teškoća. Ona je protekla glatko, bez izgubljenih frejmova, pa tu nemamo nikakvih primedbi. Za sve vreme rada LiteON je bio izuzetno tih, znatno tiši od mnogih sporijih uređaja, a pri reprodukciji filmova je nečujan. Nakon svih testova i subjektivnog utiska, preostaje nam jedino da zaključimo da je LiteON napravio i brz i uglađen uređaj. Jedino u čemu je Pioneer brži jeste očitavanje prepisivih diskova i bolje grebovanje muzike sa oštećenih diskova, kao i nešto bolje snalaženje s problematičnim diskovima, dok je u svim ostalim primenama LT 165 brži i tiši.

Cena: 67, *Kontakt:* **PIN Computers, 021/471-640**

integra 850

AMD duron 850MHz + veliki cooler
MB PC Chips, sis 730 chipset
(SVGA sis 730 do 64MB, SB na ploči)
20GB Maxtor D540X, UDMA100
128MB SDRAM pc-133
Modem 56K Pctel AMR
CDROM Player 52x LG/Samsung
Midi Tower ATX
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
30652,- Zvučnici 120W P.M.P.O.
15" Samsung 551s (1024x768, OSD)

duron 1000

AMD duron 1 GHz + veliki cooler
MB Boastar, KT133, UDMA, Full ATX
20GB Maxtor UDMA100
128MB SDRAM pc-133
SVGA GeForce 2 MX200 32MB AGP
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
CDROM Player 52x LG/Samsung
Midi Tower ATX
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
34760,- Zvučnici 120W P.M.P.O.
15" Samsung 551s (1024x768, OSD)

nova 1000

Intel Tualatin 1GHz + cooler
MB GigaByte 6OXT, i815EP chipset
40GB Maxtor D540X UDMA100
256MB SDRAM pc-133
SVGA GeForce 2 MX 400 64MB AGP
Sound Blaster PCI
Modem 56K Lucent
CDROM Player 52x LG/Samsung
Midi Tower ATX
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
43134,- Zvučnici 120W P.M.P.O.
15" Samsung 551s (1024x768, OSD)

DOPLATE

+ 948 ... Intel Tualatin 1.2GHz
+ 927 ... 40GB Maxtor D740x/7200 UDMA 133
+ 4066... SVGA GeForce 4 MX 440 64MB Prolink
+ 3476... CDRecorder Philips 16x
+ 2686... 17" Samsung 753s

gamer 1600

AMD athlon XP1600+(1.4 GHz) + cooler
MB Soltek 75KAV, KT 133a, UDMA 100
40GB Maxtor D540x UDMA133
256MB SDRAM pc-133
SVGA GeForce 2 MX 400 64MB AGP
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
CDROM Player LG 52x/Samsung
Midi Tower ATX
48506,- Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

DOPLATE

+ 3950 ... CDRecorder Nec 24x
+ 2370 ... DVD Rom Sony 16x
+ 2844 ... 17" Samsung 755 DF

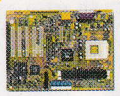
titanium 1600

AMD athlon XP1600(1.4GHz) + cooler
MB Chaintech 7VJDA, KT266A, DDR
40GB Maxtor D740x/7200 UDMA133
256MB DDR pc-2100
SVGA GeForce 2 Titanium 64MB DDR
Sound Blaster C-Media 8738 OnBoard
Modem 56K Lucent
DVD Rom SONY 16x
Midi Tower ATX
55142,- Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O.
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

monitori

SAMSUNG, PHILIPS, LG

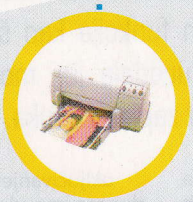
15" Samsung 551S, 1024x768..... 8569
17" Samsung 753S, 1280x1024..... 11158
17" Samsung 755DF, 1600x1200 13809
17" Samsung 757P, 1920x1440 15104
17" Samsung 757DFX, 1920x1440 15968
17" Samsung 757NF, 1920x1440 17816
19" Samsung 955B, 1600x1200 17138
19" Samsung 957P, 1920x1440 19234



komponente

ASUS, CHAINTECH, ABIT, InnoVision, Teac, ...

Mboard Chaintech 6OJA3, s370, i815 EP..... 6004
Mboard Chaintech 7VJDA, sA, KT266a 6781
Mboard ASUS TUSL-2, s370, i815 B, Raid 6952
Mboard ASUS A7A133, sA, Ali, ATA 133..... 5372
Mboard ASUS A7V333, sA, KT333a, USB 2.0.. 10428
Mboard Soltek 75KAV, sA, KT133a 6004
Mboard Soltek 75DRV4, sA, KT266a..... 7426
SVGA GeForce 2 MX200 32MB, Prolink 3634
SVGA GeForce 2 MX400 64MB, Prolink 4582
SVGA GeForce 4 MX 440, 64MB, TV, Prolink .. 8216
SVGA GeForce 3 TI 200, 64MB, TV, Prolink ... 12482
SVGA ASUS v7100 PRO, 32MB, TV 6004



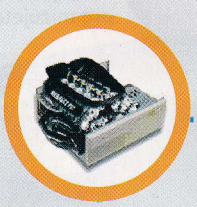
print/sken

HP, MUSTEK, AGFA, LEXMARK, ...

HP DeskJet 920c, A4, color+black 7706
HP DeskJet 845c, A4, color+black 5846
HP DeskJet 656c, A4, color+black 4898
Canon LBP 810, LPT, USB, 8ppm 16116
Skener Mustek 1200UB+, USB port 3318
Skener Mustek BearPaw 1200CU, USB 4424
Skener HP 2200c, USB 5214
Skener HP 3400c, LPT, USB 6320

nova computers

www.nova.co.yu office@nova.co.yu



računari po želji

Prilagodite računar potrebama i finansijskim mogućnostima.

nadogradnja

Zamenićemo povoljno Vaše zastarele komponente novim uz doplatu.

12 garancija

Besplatan prevoz računara u Beogradu.
Garancija 12 meseci na sve komponente računara, osim na potrošni materijal.
Servis obezbeđen na našoj adresi u garantnom i van garantnom roku.

www.nova.co.yu * office@nova.co.yu * www.nova.co.yu

ul. Dr Dragoslava Popovića 15 lokal br. 10, Beograd

tel/fax 011.33.43.748
32.45.117
32.38.547

cene su aktuelne na dan 16.4.2001. izražene su u dinarima, bez poreza na promet od 20%

Nenad Jovanović

hardware review

Univerzalna kamera

Uređaji koji mogu da u sebi objedine više funkcija odjednom stiču sve veću naklonost korisnika. Ovo posebno dolazi do izražaja kod uređaja koji u sebi objedinjavaju više sličnih funkcija kao što su, na primer, digitalni fotoaparati i Web kamere. Creativeov PC-CAM 600 spada u tu grupu uređaja jer može da radi kao Web kamera ili kao digitalni fotoaparat, a dodate su mu i mogućnosti snimanja video zapisa i zvuka.

Ova svega 143 grama teška kamera pomalo neobičnog oblika ima CCD senzor rezolucije 1024x768 tačaka, koji na ugrađenih 16 MB memorije, koja se ne može proširivati, može da smesti 20 do 200 pojedinačnih slika u zavisnosti od njihove rezolucije ili 75 sekundi video zapisa sa zvukom u rezoluciji 352x288 tačaka, što približno odgovara VHS kvalitetu snimka. Iako je u specifikacijama navedeno da je maksimalna rezolucija kamere 1280x1024 tačaka, ne preporučujemo vam da je koristite jer se ona postiže interpolacijom, a zauzima i više mesta u memoriji. Isti ili čak bolji efekat možete postići i softverskom interpolacijom u nekom od programa za obradu digitalnih slika kao što je, na primer, Photoshop. Ukoliko vam ne treba toliki kvalitet, statičnu sliku možete snimiti i u nekoj od nižih rezolucija kao što su 160x120, 320x240, 640x480, 800x600 i 1024x768, dok video zapis možete snimiti u rezolucijama 160x120, 176x144, 240x160 sa brzinom od 30 sličica u sekundi i 352x288 i 640x480 brzinom snimanja od 15 sličica u sekundi.

PC-CAM 600 je veoma jednostavna za rukovanje. Na sebi ima svega 4 dugmeta i LCD displej. LCD displej koji se nalazi sa zadnje strane je informativnog karaktera i na njemu se mogu videti broj snimaka, stanje baterije, režim snimanja, režim rada blica i ostali parametri. Iznad njega se nalazi dugme za uključivanje kamere, a ispod tasteri za izbor režima snimanja (pojedinačne slike, više uzastopnih slika, video ili audio) i dugme za uključivanje blica koji ima opciju uklanjanja efekta crvenih očiju. Četvrto dugme ima ulogu "okidača" sa dva stanja. Kada se pritisne do pola, treba sačekati malo da aparat automatski podesi parametre snimanja i tek onda pritisnuti do kraja.

Web kamera se na računar povezuje preko USB kabla i njena instalacija protiče bez problema, a podržan je i Windows XP. Kada je povezana na računar, kamera za svoj rad koristi struju iz USB priključka, a kad se odvoji od računara, za svoj rad koristi 4 alkalne baterije čiji vek trajanja zavisi od upotrebe blica.

Slike koje se dobijaju PC-CAM-om pri dnevnom svetlu su vrlo dobrog kvaliteta, što znači jasne, čiste i dobro balansirane i to one snimljene u punoj rezoluciji CCD elementa (1024x768), što je i logično jer se sve ostale veličine dobijaju interpolacijom. Uprkos ugrađenom blicu, fotografije snimljene u uslovima slabog svetla nisu baš reprezentativne, ali se ipak može prepoznati šta se na njima nalazi. Takođe, kod snimanja video zapisa pri smanjenom osvetljenju primetno je zamućenje snimka, ali to nestaje prilikom snimanja na dnevnom svetlu. U slučajevima snimanja svetlih predmeta na tamnoj pozadini kamera nije dala baš najbolje rezultate. Izgleda da preveliki kontrast zbunjuje CCD element. Ovde dolazimo i do najveće mane ovog uređaja, a to je nedostatak kontrole parametara snimanja, pre svega fokusa, jer sve parametre snimanja aparat određuje sam, ali, s druge strane, to značajno pojednostavljuje rukovanje.

Kvalitetan hardver prati i dobar softver, pa uz ovu kameru dobijate dosta programa poput nove verzije PC-CAM centra koja vam omogućava da snimate slike i video zapise da ih potom sistematično organizujete i pregledate, Webcam Photo editora - programa pomoću kojeg možete slikama dodati neke specijalne efekte, Creative Webcam monitora pomoću kojeg zahvaljujući ugrađenom senzoru pokreta možete vršiti nadzor prostorija, a sliku slati direktno na neku Web lokaciju. Uz PC-CAM dolazi i popularni multimedijalni plejer Oozic, kao i program LiveSite koji vam omogućava da u svega pet koraka napravite svoju Web prezentaciju, dok sa PixelMakerom možete napraviti panoramske fotografije od 360 stepeni.

PC-CAM 600 je vrlo dobar proizvod koji će ispuniti većinu očekivanja korisnika kojima treba Web kamera koju će povremeno koristiti kao digitalni fotoaparat u pretežno dnevnim uslovima ili pak onih kojima treba jednostavan fotoaparat koji će povremeno koristi i kao Web kameru jer ovaj uređaj obe funkcije obavlja odlično.

Cena: 179, *Kontakt:* **ComputerLand, 011/655-485**

Genius
PIN
COMPUTERS
021.
471640
www.pinsoft.com

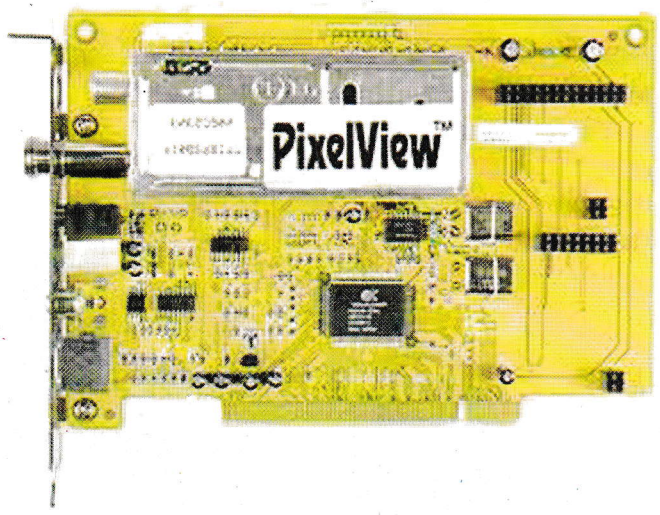
Nenad Jovanović

hardware review

Računar kao radio-TV

TV kartice uvek predstavljaju zanimljiv deo računara, jer kompjuterima dodaju jednu novu dimenziju upotrebe, posebno kada dolaze od proizvođača koji se trudi da kvalitetom i cenom nađe mesto na tržištu.

TV Play dolazi u dve varijante: običnoj i Pro. Pro varijanta je bogatija za daljinski upravljač i FM tjuner integrisan na kartici. Ovog puta smo testirali Pro verziju kartice. Osnovna uloga kartice je da vam omogući gledanje TV programa i slušanje radio stanica, za šta je zadužen Philipsov TV tjuner, kao i kod većine modela drugih proizvođača. Osim za praćenje radio i TV programa, kartica se može koristiti i za snimanje video datoteka sa samog tjunera ili spoljašnjeg izvora poput kamere ili video rekordera za šta je zadužen Conexant Fusion (bivši Brooktree) čip BT 878P.



Sa zadnje strane se nalazi ukupno šest priključaka i to audio ulaz (3,5mm), kompozitni video ulaz, audio izlaz (3,5mm), sVHS video ulaz, priključak za prijemnik daljinskog upravljača, priključak za TV antenu i priključak za radio antenu koja se isporučuje uz karticu. U kompletu dolaze još i audio kabl za povezivanje sa audio ulazom u zvučnu karticu, infracrveni daljinski upravljač sa prijemnikom i CD sa drajverima i softverom. Infracrveni prijemnik se preko kabla koji je dugačak jedan metar povezuje sa TV karticom i može da prima signal s obe strane, tako da ćete mu vrlo lako naći mesto.

Da biste instalirali ovu karticu, potreban vam je računar koji radi pod operativnim sistemom Windows 98 i novijim, dok, prema navodima proizvođača, starije verzije nisu podržane. Ipak, mnogo važnija je činjenica da je kartica kompatibilna s Windowsom XP. Nakon jednostavne instalacije koja protiče u najboljem Plug and Play maniru i instalacije softvera, kartica je spremna za rad. Ipak, ukoliko imate puno uređaja, a malo slobodnih IRQ kanala, možda ćete morati da se pozabavite i ručnim podešavanjem IRQ-ova kako bi kartica ispravno funkcionisala. Tokom instalacije kartica će prepoznati i tip grafičke kartice i prilagoditi joj se. Prema dokumentaciji koja se dobija uz karticu, može se desiti da se javi problem prikaza u overlay režimu u kombinaciji s nekim modelima S3 kartica.

Nakon prvog pokretanja softvera, morate podesiti video standard (za našu zemlju PAL BG) i pustiti tjuner da pronađe TV kanale, maksimalno 120. Nakon nekoliko minuta, dobićete spisak svih pronađenih kanala.

FM tjuner može da prima signal radio stanica koje program emituju na frekvenciji između 87,5 i 108 MHz, a može da memoriše maksimalno 10 stanica. Bilo bi bolje da može više, ali daleko više nam je smetalo to što se pri svakom startovanju programa tjuner automatski pozicionira na frekvenciju od 100 MHz.

Ni podešavanje softvera za snimanje video fajlova ne predstavlja problem. Pre nego što započnete snimanje, potrebno je da izaberete video ulaz s kog će dolaziti signal (kompozitni ili sVHS), format i parametre snimanja za video i zvuk, a snimanje možete vremenski ograničiti. Ukoliko želite, možete snimiti i pojedinačne slike u formatu jpg ili bmp. Ukoliko se odlučite za snimanje u visokim rezolucijama, biće vam potreban što brži disk, ako je moguće, neki od modela koji se vrte na 7200 obrtaja, kako bi se izbeglo ispuštanje frejmova.

Kvalitet slike koji dobijate s ovom karticom zavisi pre svega od kvaliteta ulaznog signala. Ukoliko je signal jak i čist, slika je odličnog kvaliteta i dosta oštra, mada se može desiti da su joj potrebna dodatna podešavanja kontrasta i osvetljenja, što se veoma lako podešava u samom programu. Ukoliko je signal loš, nemojte očekivati od ove kartice čuda. Kvalitet FM tjunera je na nivou kućnog kasetofona, pa čak i malo bolji, mada u uslovima koji vladaju u Beogradu gde se u malom rasponu frekvencija nalazi veliki broj radio stanica može da dođe do mešanja signala, što se može korigovati promenom položaja antene. U pojedinim slučajevima primetili smo da smetnje mogu poticati i od komponenti unutar računara, ali ipak ne toliko da bi to značajno pokvarilo generalno povoljan utisak.

Daljinski upravljač je potpuno funkcionalan. Osim biranja TV kanala ili radio stanica, preko njega možete vršiti i regulaciju jačine tona, pretragu novih kanala ili radio stanica, fino podešavanje frekvencije za dobijanje što boljeg kvaliteta slike ili zvuka i isključiti program. Bilo bi idealno da su dodate i opcije za startovanje programa i snimanje, ali ćete za te operacije ipak morati da priđete računaru.

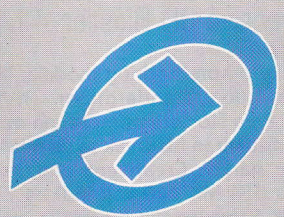
Softver koji dolazi uz karticu je prijatan za rad, a interfejs mu je dizajniran po ugledu na komande video rekordera. Osim lakog korišćenja, softver stabilno radi i nudi i dosta mogućnosti za podešavanje, pa je preporučljivo pre upotrebe proučiti uputstvo.

Prolink je napravio dobru karticu, koja u kombinaciji s dobim softverom i punom opremom predstavlja dostojnu zamenu klasičnom televizoru ili radio prijemnku po ceni koja je znatno niža od nabavne cene ovih uređaja zasebno, a i od drugih sličnih kartica. Zato, ukoliko ste rešili da osim za igranje računar iskoristite i za praćenje TV programa, pogledajte i ovaj model koji vam nudi obilje mogućnosti.

Cena: 61,
Kontakt:
Nova Computers, 011/33-43-748

review

ASUS



www.dl.co.yu

Direct Link

011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9

Nenad Jovanović

hardware review

4 GeForce-a 4

U prošlom broju Gamera mogli ste da pročitate detaljan prikaz najznačajnijih poboljšanja koja donosi nova generacija grafičkih procesora GeForce. Prodavci računarske opreme brzo su reagovali i na našem tržištu se već sad može naći sasvim solidan izbor kartica s najnovijim nVidijinim procesorom. Za ovaj test smo izdvojili četiri kartice koje spadaju u klasu jeftinijih kartica s procesorom GeForce4, koja će biti interesantna najširem krugu korisnika.

Najznačajnije novosti koje je doneo GeForce4, a koje su implementirane i u najjeftiniju verziju procesora su nView, Lightspeed Memory Architechture (LMA) II i Accuview Antialiasing Engine.

nView donosi potpunu sistemsku podršku za prikaz slike na više uređaja istovremeno, uz podešavanja parametara iz drajvera. To znači da ćete sada moći da istovremeno gledate sliku i na televizoru i na analognom monitoru, a da implementacija ove osobine ne zavisi od proizvođača kartice. Lightspeed Memory Architechture II donosi povećanje memorijskog transfera. Ova tehnologija je primenjena i kod MX serije procesora, ali oni ne mogu da je iskoriste u punoj meri zbog duplo uže širine magistrale preko koje pristupaju memoriji u odnosu na "punu" verziju procesora GeForce4. Accuview Antialiasing je nova tehnika umekšavanja nazubljenosti ivica u 3D prikazu. Rezultat toga je povećana oštrina prikaza, ivice su mekše, dok je zamućivanje tekstura neznatno, pa se kvalitet prikaza može uporediti sa 4-strukim FSAA.

Prolink PixelView GeForce4 MX440

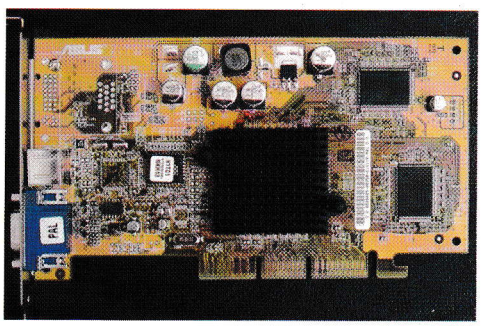
Prolinkove kartice polako stiču sve bolju reputaciju na našem tržištu. U šarenoj kutiji pored same kartice dobićete i CD s drajverom i kompozitni kabl sa sVHS adapterom, pa ćete odmah moći da uživate i u TV prikazu. Kartica na prvi pogled deluje poznato, jer izgledom veoma podseća na Asusove modele, a i kvalitet izrade je sasvim solidan. Utisak popravlja poveći hladnjak montiran na procesor koji uliva poverenje i ostavlja utisak da ima dovoljno rezerve i za eksperimentisanje s brzinom procesora. Šezdeset četiri megabajta kvalitetne Samsungove DDR memorije od 4ns raspoređeno je u 4 modula s obe strane kartice. Kvalitetna memorija i poveći hladnjak motivisali su nas da ispitamo koje su gornje granice overklokovanja. Stabilan rad smo postigli do frekvencija od 300 MHz za procesor i 450 MHz za memoriju. Prikaz je bio bez nepravilnosti, dok je Windows radio sasvim stabilno i bez problema odradio sve testove u 3D Marku i Quakeu III. Za razliku od prethodne generacije procesora gde overklokovanje nije donosilo značajnije povećanje performansi, u ovom slučaju forsiranje preko

deklarisanih vrednosti dovodi do značajnog povećanja brzine animacije i to između 10 i 25% u zavisnosti od rezolucije, ali tako da je ubrzanje procentualno veće sa povećanjem rezolucije, što je posledica povećanog memorijskog protoka usled bržeg rada memorije.

Asus V8170SE

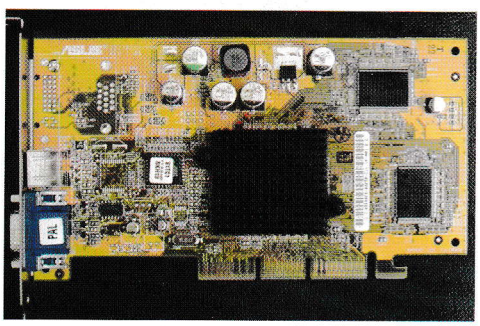
Iza ove oznake krije se Asusova verzija najslabije nVidijine četvorke. Već na prvi pogled je jasno da je kartica namenjena korisnicima sa najminimalnijim zahtevima po pitanju performansi. lako spada među najjeftinije, i na njoj je prepoznatljiv Asusov kvalitet izrade. Procesor GeForce4 MX420 koji radi na 250 MHz je pasivno hlađen, a odmah pored nalaze se 64 MB SDRAM memorije raspoređene u 4 modula koja radi na 166 MHz i obezbeđuje memorijski protok od 2,7 GB/s, što je posledica ograničenja procesora MX420. Ako kartica i deluje siromašno, zato je prateći softver više nego bogat. Asus nije štedeo na igrama, pa ćete uz ovu karticu dobiti pune verzije igara Aquanox i Midnight Rally, CD sa demo prikazima grafički zanimljivih 3D igara, CD sa drajverima i CD sa Asusovim DVD plejerom.

TV izlaz je realizovan u obliku miniDIN sVHS priključka. Adapter ćete dobiti uz karticu, ali ne i kompozitni kabl, koji ćete morati posebno da nabavite.



Creative 3D balster 4 MX420

3D Blaster MX 420 predstavlja Creativeovu verziju kartice sa najslabijom GF četvorkom. Već na prvi pogled se vidi da je kartica dizajnirana tako da bude što jeftinija. Dimenzije štampane ploče su najminimalnije moguće, a Creative je, da bi maksimalno smanjio dimenzije, odustao i od nVidijinog predloška rasporeda elemenata i primenio svoje rešenje. Procesor GF4 MX420

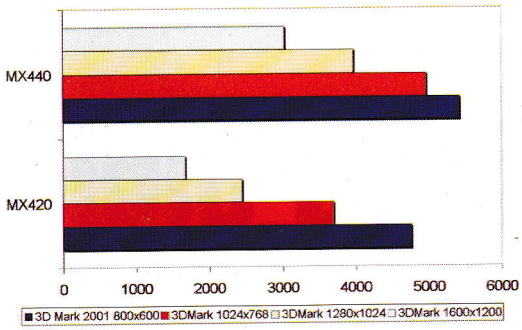


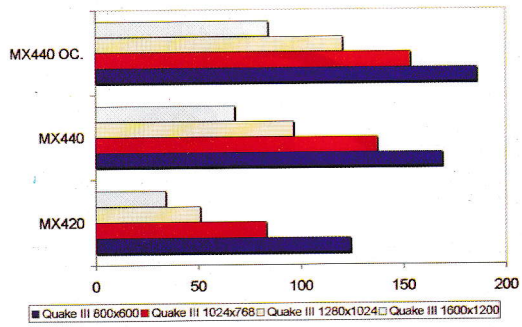
radi na 250 MHz, dok 64 MB SDRAM memorije raspoređene u 8 Hynixovih modula koji su deklarisani na 5 nS radi na frekvenciji od za ovaj čip standardnih 166 MHz. Već na osnovu ovih podataka jasno je da je ovaj model direktan konkurent Asusovom predstavniku na ovom testu jer su im karakteristike identične. Ipak uz Creativeov model dobijate samo dva CD-a, od kojih je jedan sa drajverima za sve Windows operativne sisteme, a na drugom se nalazi igra Incoming Forces. Kartica je opremljena TV izlazom realizovanim preko mini DIN sVHS priključka, a priložen je i odgovarajući sVHS - kompozitni adapter.

Creative 3D Blaster 4 MX 440

Za razliku od prethodnog modela, MX440 je napravljen po standardnom nVidijinom predlošku. Prvo što ćete primetiti na ovoj kartici jeste lepo dizajniran hladnjak sa ventilatorom na kojem se nalazi Creativeov zaštitni znak. Procesor je GF4 MX 440 koji radi na 270 MHz, dok 64 MB Samsungove memorije smeštene s obe strane kartice deklarisane na 5 ns radi na predviđenih 400 Mhz (2x200). Ova, kao i ostale kartice, ima TV izlaz sa odgovarajućim adapterom. Softver koji se dobija je isti kao i kod slabijeg modela, dakle CD s drajverom za sve operativne sisteme i igra Incoming Forces. S obzirom na prisustvo hladnjaka i Samsungove

review





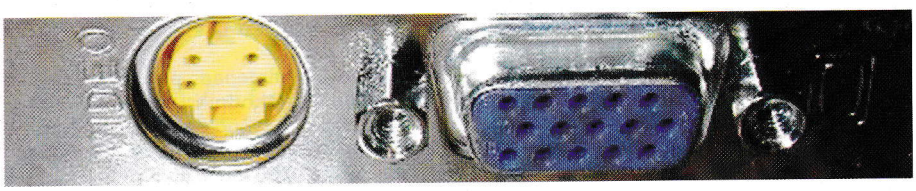
memorije od 5 ns probali smo da karticu isforsiramo i preko deklarisanih vrednosti. Stabilan rad uspeli smo da postignemo do 310 MHz za procesor i 460 (!) MHz za memoriju, što nas je prilično iznenadilo jer je ugrađena memorija sporija od one u Prolinkovoj kartici. Kao i kod Prolinkovog modela, overklokovanje je i ovde značajno povećalo performanse kartice od 10 do 25%, što se nikako ne može zanemariti.

Testiranje

Sve kartice smo testirali u programu 3D Mark 2001 i u Quakeu III sa različitim rezolucijama, isključenim umekšavanjem ivica i zvukom kako bismo, na sistemu sa Athlonom 1800 u kombinaciji sa 256 MB SDRAM memorije, dobili maksimalne brzine animacije i tako procenili snagu ovih kartica.

Zaključak

Sudeći po bogatoj ponudi, MX serija GeForce4 procesora bi trebalo da zauzme mesto najprodavanijeg čipa. Očigledno je da je MX420 namenjen korisnicima kojima treba savremena grafička kartica za svakodnevni rad, pre svega u 2D aplikacijama dok su im 3D performanse u drugom planu. Iako će u kombinaciji sa savremenim procesorima ove kartice biti dovoljne za igranje današnjih igara, vrlo brzo će se pokazati da SDRAM memorija neće moći još dugo da drži korak sa novim igrama koje traže veliki memorijski protok. U tom pogledu modeli MX440 predstavljaju bolje i neznatno skuplje rešenje jer su opremljeni kvalitetnom DDR memorijom. Za koju od ovih kartica ćete se opredeliti zavisi pre svega od ličnog ukusa i afiniteta prema određenom proizvođaču. Velikih razlika među njima nema, razlike u performansama su ispod 1%, što je manje od greške testa, pa smo i rezultate grupisali prema vrsti procesora, a ne po modelima. Još jedan zaključak koji možemo izvesti jeste taj da su se uslovno rečeno "manji" proizvođači svojim kvalitetom približili velikim poput Asusa i Creativea, ali ipak zaostaju za pola koraka.



U konkurenciji modela MX420 zaista ne možemo da izdvojimo pobednika jer oba modela nude identične performanse i kvalitet prikaza. Jedina Asusova prednost je u većem izboru softvera koji se dobija uz karticu.

Upoređujući Creativeov i Prolinkov model MX440, blagu prednost dajemo Creativeovom proizvodu koji nudi za nijansu bolji kvalitet prikaza i uprkos deklarativno sporijoj memoriji nešto veće mogućnosti overklokovanja. Za manje novca Prolink nudi kompozitni kabl i solidnu karticu koja po performansama ne zaostaje za 3D Blasterom. Ponuda je bogata, a krajnji izbor vaš.

Kutija

Očigledno je da u vreme Divx i DVD filmova, kao i sveprisutne multimedije nabavka kartice bez TV izlaza nema smisla, pa je ovo prvi test grafičkih kartica u kojem su svi modeli opremljeni TV izlazom identičnih karakteristika. Sve kartice su, zahvaljujući tehnologiji nView, sposobne da na televizoru prikažu sliku u rezoluciji 1024x768. Ipak, subjektivni utisak je da je kod svih modela prikaz u rezoluciji 800x600 oštriji i kvalitetniji, posebno kod gledanja filmova preko celog ekrana zbog efekta interpolacije. Primetno je i da su se svi proizvođači odlučili za sVHS priključak, ali uz sve kartice dolazi i kompozitni adapter. Naša preporuka je da ukoliko imate mogućnosti iskoristite kompozitni kabl, jer je tada prikaz slike na televizoru kvalitetniji.

Kontakt:
Asus V8170, **Cena: 130, Direct Link, 011/321-51-51**
Prolink MX440, **Cena: 138, MSM Computers, 011/361-95-92**
Creative 3D Blaster MX420 / 440, **Cena: 131/157, ComputerLand, 011/3976-304**

www.dl.co.yu
Direct Link
011/ 321 51 51
Beograd, Mike Alasa 9

4 MB standard memory
600 dpi
Parallel & USB ports
12 ppm
66 MHz
< 13 sec. to 1st page

LEXMARK
Passion for printing ideas.™

Nenad Jovanović

hardware review

Saitek kontroleri

Iako postoji tek devet godina, kompanija Saitek je, zahvaljujući kvalitetu svojih proizvoda namenjenih pre svega korisnicima koji se igraju na PC-ju ili na nekoj od konzola, postala poznata i cenjena širom sveta. Njihove džojstike koji su nam se veoma dopali već smo opisali u Gameru, a ovom prilikom ćemo vam predstaviti četiri modela gamepadova različitih cena i karakteristika.

P120 je osnovni i ujedno najjeftiniji model u Saitekovoj ponudi. To ipak ne znači da njegovom dizajnu i kvalitetu nije posvećena posebna pažnja. Gamepad je lepo dizajniran i razlikuje se od konkurencije po dva detalja. Prvi je šeširić koji se može zabosti u osmosmerni digitalni kontroler - i tako dobijate osmosmerni mini džojstik. Subjektivni utisak je da je lakše upravljati s tim šeširićem nego samo palcem, ali to ipak zavisi od korisnika. Kada se ne koristi, šeširić se može smestiti u posebno ležište koje se nalazi između dve "ručice". Osim mini džojstika, na gamepadu se nalazi i šest tastera, od kojih su četiri na uobičajenom mestu - s desne strane, dok se dodatna dva ne nalaze s prednje strane kako smo navikli, već sa donje i većih su dimenzija nego što je to uobičajeno. Ta dva tastera su uzdužno profilisana, ali malo više okrenuta ka unutrašnjosti, pa ako hoćete pravilno da ih obuhvatite, morate ruku postaviti u neprirodno iskrenut položaj. Ipak, ni dugotrajno igranje ne zamara ruku, pa se igranje može okarakterisati kao ugodno. Ceo uređaj je napravljen dosta dobro, od kvalitetne plastike, svi tasteri su dobro pričvršćeni, a osećaj pritiskanja je prijatan i sa čujnim "škljocanjem". Višednevno intenzivno korišćenje ne ostavlja mesta sumnji u to da će vas ovaj gamepad dugo i pouzdano služiti. ActionPad P120 se na računar povezuje preko midi porta zvučne kartice i nisu mu potrebni nikakvi posebni upravljački programi, već koristi standardne Windowsove drajvere, pa je proces instalacije i podešavanja prilično jednostavan.

Saitek ActionPad 150

Model P150 predstavlja unapređeni model P120. Dizajn je generalno isti kao kod prethodnog modela, ali su neke izmene ipak morale da se naprave jer P150 ima ukupno 8 tastera. Šest tastera se nalazi s desne strane i raspoređeni su u dva reda, a dodatna dva se nalaze s donje strane. Umesto na midi priključak kao P120, P150 se povezuje na računar preko USB porta, pa je i u ovom slučaju instalacija laka i jednostavna. Šeširić je zadržan na uobičajenom mestu. Sve što smo rekli za ActionPad P120 važi i za P150, što znači da ćete se i s njim igrati dugo i udobno.

Saitek RumblePad P750

P750 već predstavlja ozbiljniji gamepad sa više mogućnosti. Iako na prvi pogled ne deluje tako, dizajn mu je ergonomičniji u odnosu na jeftinije modele. Osmosmerni Directpad koji se može koristiti i sa šeširićem je zadržan, a za kontrolu dešavanja u igri

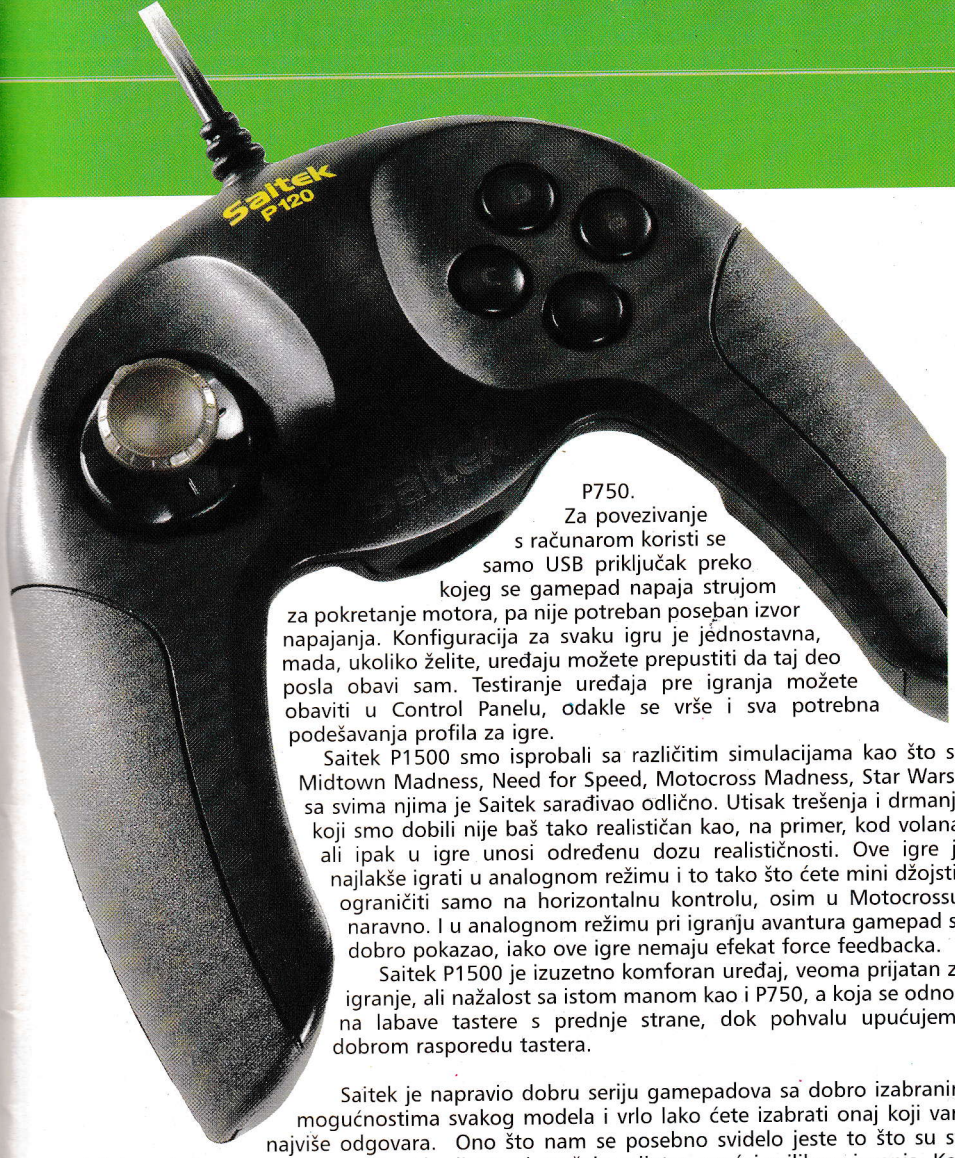
zaduženo je i ukupno osam tastera, od kojih se četiri nalaze s gornje strane nadohvat palca desne ruke, a još četiri su raspoređena s prednje strane. Ovaj gamepad ima i kontrolu throtle koja je realizovana preko točkića koji se nalazi na sredini između krajeva kontrolera, kao i analogni minidžojstik kojem se mogu fiksirati ose. Četiri tastera koja se nalaze u sredini omogućavaju vam da kontroler koristite kao analogni ili digitalni uređaj, taster šift koji menja funkciju tastera s desne strane i taster START preko kojeg se pokreću igre. Dve LED diode signaliziraju režim rada gamepada.

Iako je ovaj gamepad po mogućnostima kompleksniji od prethodnih modela, njegova instalacija i podešavanje su, zahvaljujući USB tehnologiji i SGE softveru koji se isporučuje uz njega, izuzetno jednostavni, tako da nije potrebna čak ni kalibracija uređaja. Na starije računare se P750 može povezati i preko midi porta na zvučnoj kartici. Jedini uslov koji morate da ispunite da biste koristili ovaj uređaj jeste da imate instaliran DirectX 7.0 i Internet Explorer 4.0 ili noviji. Ukoliko koristite DirectX 8, potrebno je da sa Saitekove Web lokacije preuzmete najnoviju verziju softvera. Iako ćete uz softver dobiti i već definisana podešavanja za mnoge igre, sa Interneta možete preuzeti i podešavanja za nove igre ili ih pak kreirati sami. Pohvalno je to što se definisana podešavanja za igre automatski startuju kada pokrećete igru, pa o tome ne morate da vodite računa.

RumblePad P750 nesumnjivo svojim izgledom i funkcionalnošću na korisnika ostavlja utisak lepog dizajna i kvaliteta. Za vreme testiranja nismo imali funkcionalnih problema, ali, ako bismo izdvojili neku manu, onda bi to bili slabo pričvršćeni tasteri s prednje strane koji non-stop zveckaju. To naravno ne utiče na njihov rad, ali deluje neozbiljno na uređaju ove klase.

Saitek RumblePad P 1500

RumblePad 1500 ima ono što prethodni modeli nemaju, a što znatno povećava uživanje u igrama - efekat povratne sprege ili force feedback. Generalno, dizajn je identičan modelu P750 i jedino je promenjena uloga jednom od 4 središnja tastera tako da on sada služi za uključivanje i isključivanje povratne sprege, dok se izbor analognog ili digitalnog režima rada vrši preko jednog tastera. Led diode su ostale i kod ovog modela one signaliziraju uključen force feedback i analogni režim rada celog uređaja. Sve ostalo što se tiče kontrola i dizajna je potpuno isto kako kod modela



P750.
Za povezivanje s računarom koristi se samo USB priključak preko kojeg se gamepad napaja strujom za pokretanje motora, pa nije potreban poseban izvor napajanja. Konfiguracija za svaku igru je jednostavna, mada, ukoliko želite, uređaju možete prepustiti da taj deo posla obavi sam. Testiranje uređaja pre igranja možete obaviti u Control Panelu, odakle se vrše i sva potrebna podešavanja profila za igre.

Saitek P1500 smo isprobali sa različitim simulacijama kao što su Midtown Madness, Need for Speed, Motocross Madness, Star Wars i sa svima njima je Saitek sarađivao odlično. Utisak trešenja i drmanja koji smo dobili nije baš tako realističan kao, na primer, kod volana, ali ipak u igre unosi određenu dozu realističnosti. Ove igre je najlakše igrati u analognom režimu i to tako što ćete mini džojstik ograničiti samo na horizontalnu kontrolu, osim u Motocrossu, naravno. I u analognom režimu pri igranju avantura gamepad se dobro pokazao, iako ove igre nemaju efekat force feedbacka.

Saitek P1500 je izuzetno komforan uređaj, veoma prijatan za igranje, ali nažalost sa istom manom kao i P750, a koja se odnosi na labave tastere s prednje strane, dok pohvalu upućujemo dobrom rasporedu tastera.

Saitek je napravio dobru seriju gamepadova sa dobro izabranim mogućnostima svakog modela i vrlo lako ćete izabrati onaj koji vam najviše odgovara. Ono što nam se posebno svidelo jeste to što su svi uređaji bez obzira na cenu napravljeni kvalitetno i pružaju prijatan osećaj prilikom igranja. Kod modela P750 i P1500 posebno nam se dopala mogućnost "zaključavanja" džojstika po osama, što je izuzetno korisno kod igara koje zahtevaju izuzetnu preciznost, ali primedbu upućujemo za naš ukus nešto kraćem hodu točkića throtle. Ukoliko ste rešili da igranje preko tastature i vezivanje prstiju u čvor zamenite gamepadom, obavezno pogledajte i neki od Saitekovih modela, pogotovo zato što im je cena niža nego kod sličnih modela drugih proizvođača.

Cena:
ActionPad P120 10,80
ActionPad P150 15,50
RumblePad P750 26,50
RumblePad P1500 30,50

Kontakt:
ComputerLand
011/655-485

www.dl.co.yu

Direct Link

011/ 321 51 51
Beograd, Mike Alasa 9

E320

4 MB standard memory
67 MHz

E series
PCL 6

1200 Image Quality
Parallel & USB ports on base model
16 ppm < 12 sec. to 1st page

8 MB standard memory
133 MHz
Post Script Level 2

E322

LEXMARK™
Passion for printing ideas.™

Nenad Jovanović

Skoro kao pravi

Svako ko je makar jednom igrao neku simulaciju vožnje preko tastature ili jeftinog gamepada vrlo brzo je uvideo sva ogranicenja takvog nacina kontrolisanja vozila u igri, što je znatno umanjivalo zadovoljstvo igranja. Glavni nedostatak ovakve kontrole upravljanja jeste vrlo loša preciznost i nemogucnost zadržavanja tockova u odredenom položaju za vreme prolaska kroz krivinu, osim na pravcima kada otpuštanje tastera tockove vraca u neutralan položaj. Iako su realisticnost i preciznost upravljanja nešto bolji kada se koristi analogni gamepad, pravi osecaj vožnje ili barem onoliko pravi koliko se to može ostvariti u PC simulacijama, ne može se postici bez volana i odgovarajucih pedala, a ukoliko tome dodamo i efekat povratne sprege, zadovoljstvo je još vece, jer skoro da možete "osetiti" put.

Upravljanje volanom pruža jedan sasvim nov doživljaj. Pri malim brzinama volan tek lagano podrhtava i sa povecanjem brzine vibracije se povecavaju, da bi svoj maksimum dostigle u trenucima kada "izletite s puta" i pokosite okolnu travu.

Slicno važi i za gas i kocnice. Pritiskanje tastera na tastaturi odgovara "gasu do daske", a otpuštanje "leru", pa je potpuno nemogucno precizno kontrolisati broj obrtaja i držati ga na odredenoj vrednosti. Kod kocenja je situacija nešto bolja jer usporavanje zavisi od dužine pritiskanja tastera, ali ni ta kontrola nije baš najpreciznija. Zbog toga i nožne komande predstavljaju neophodan deo za što realisticnije simulacije vožnje.

Tek s uredajem koji se sastoji od volana sa force feedbackom i nožnih komandi gasa i kocnice možete prolaziti maksimalno brzo i precizno kroz krivine u igrama koje imaju dobar fizicki model poput Need for Speed serijala, posebno u poslednjoj veziji Porsche Unlead, gde ce vam veoma cesto trebati precizna kontrola kako biste efikasno i bez krivudanja prešli ceste krivine.

Volan koji objedinjuje sve ove mogucnosti jeste Geniusov Speed Wheel Force Feedback. U glomaznoj, ali ne i preterano teškoj kutiji dobijate volan, postolje s pedalama, adapter za prikljucenje na struju, kabl za povezivanje pedala i volana, CD sa softverom i uputstvo. Na racunar se volan može povezati preko 9-pinskog ili USB porta.

Volan je napravljen od plastike, ne baš vrhunskog kvaliteta, ali ipak dovoljno cvrste i sigurne da bez posledica izdrži i grublje pokrete. Ugao okretanja je po 110 stepni u obe strane, što se pokazalo kao dovoljno. S leve i desne strane volan je presvucen gumom na kojoj se nalazi udubljenje za palac i koja u kombinaciji s debelim obrucom daje prijatan osecaj držanja, bez bojazni da ce vam volan iskliznuti iz ruke.

Volan se za sto pricvršcuje preko dve stege s gumenim podlogama koje cuvaju sto od oštecenja, a volan cvrsto drže u stabilnom položaju. Ovo rešenje je i prakticno jer na ovaj nacin volan zauzima znatno manje mesta i omogucava bolju preglednost monitora nego u slucaju kada se volan nalazi na postolju koje se montira na površinu stola. Na ovaj nacin je izbegnuta i upotreba vakuumskih držaca koji uvek otkažu u najnezgodnijem momentu. Volan je precnika 27 cm i, kad se montira, stoji pod uglom od 27 stepeni, a njegov položaj se ne može menjati.

Na volanu se nalazi šest tastera koji su smešteni na paocima volana i dva prekidaca, baš kao na volanima u formuli jedan. Prekidaci su dobro oblikovani i pružaju osecaj dugog rada. U centru volana se nalazi logo, a ispod

COMPUJET
Brza i jednostavna
Dopuna
kertridža za štampače i plotere
HP/Canon/EPSON/Lexmark/XEROX ...

AMERICAN INK JET
originalna mastila za dopunu kertridža
Garantovan kvalitet, ušteda i do 90%, uputstva i pribor, novi kertridži i toneri, sve vrste papira. Prodaja u Beogradu ili pouzećem za 24h.
011.334.0.534
334.1.220
477.830
064.135.1.483

njega taster za ukljucivanje i iskljucivanje efekta povratne sprege. Iznad se nalaze dve diode koje pokazuju da li je volan pod naponom i da li je pravilno povezan na racunar.

Pedale su plasticne i nalaze se na plasticnom podnožju. Ovde nije mogla da se izbegne upotreba vakuumskih držaca koji svoju ulogu obavljaju manje ili više dobro u zavisnosti od podloge za koju su pricvršceni. Pedale se nalaze na metalnim nosacima i dovoljno su razmaknute i ugodne za korišcenje. Zamerku upucujemo nešto slabijem otporu koji pružaju pritiskanju, pa je dovoljno samo da malo naslonite nogu i vec ste ih pritisnuli na jednu trecinu.

Speed Wheel smo povezali preko USB prikljucka i racunar je momentalno prepoznao novi uredaj i sa priloženim drajverima instalacija je protekla bez teškoca. Odmah nakon toga izvršili smo podešavanje i proveru uredaja, gde smo utvrdili da sve funkcioniše besprekorno. Ovde vam skrecemo pažnju na to da aktivirate opciju "Separate operation of pedals" inace cete u igrama funkcije gasa i kocnice imati na jednoj pedali - dole gas, gore kocnica. Takode, u ovom programu možete ukljuciti i opciju "I-FORCE"

Za testiranje smo koristili više igara, ali kao standard se namece vec pomenuti Need for Speed Porsche Unlead, koji po našem mišljenju ima najbolje implementiranu podršku za force feedback uredaje. Kao što smo i ocekivali, igra je odmah prepoznala novi kontroler. Prekidacima smo dodelili ulogu menjaca, tasterima razne funkcije poput sirene i promene pogleda. Nakon toga potrebno je podesiti efekte na volanu i toleranciju na pomeranje uredaja. Najbolje upravljanje smo postigli sa vrednostima od 5% za volan i 10% za pedale. Vec nakon prvih momenata utisci su odlicni. Prvo ce vas ocarati momenat startovanja motora, a odmah potom i sila koja teži da u krivinama volan vrati u neutralan položaj. Takode, možete osetiti i put i vec po ponašanju volana osetiti promenu podloge. U slucaju sudara ili izletanja, volan ce vam se bukvalno otimati iz ruku. Ukoliko ste jacinu force feedbacka podesili na 50%, volan cete još i moci da kontrolišete jednom rukom, ali za sve preko toga moracete da ga držite cvrsto s dve ruke.

Još jedan efekat nas je prijatno iznenadio. Sa povecanjem broja obrtaja povecavaju se i vibracije volana, pa i bez gledanja u tahometar možete odrediti pravi trenutak za promenu brzine. Naravno, za sve ovo osim volana zasluga pripada i programerima. Volan je bez problema radio i sa Need for Speed High Stakes, dok smo kod Colin Mcrae Realyja II imali problem s kontrolama jer nismo mogli da razdvojimo komande gasa i kocnice. S obzirom na iskustvo iz Need for Speeda, ovu grešku ne bismo mogli pripisati volanu, vec samoj igri.

Na kraju nam jedino ostaje da žalimo što smo ovaj volan morali da vratimo jer je Genius Speed Wheel odlican izbor za sve one koji žele skoro pravi osecaj u simulacijama vožnje, a da pri tome ne potroše mnogo novca.

Cena: 130
Kontakt:
Computer Dream, 011/3226-323

www.dl.co.yu

Direct Link

011/ 321 51 51
Beograd, Mike Alasa 9

Z23

Easy, Flexible Printing

2400 dpi photo quality

easy to use

8ppm speed

USB connectivity

2 cartridges capable

Z Series

2400 dpi photo quality

16ppm speed

Parallel & USB connectivity

2 cartridges provided

Text sharp black text

60 000 pages duty cycle

Z53

Professional Performance Printing

LEXMARK™

Passion for printing ideas.™

Razbibriga

Priredio: Ognjen Popović

Uvodnik

Kao što možete videti, i dalje podstičemo saradnju s čitaocima. U ovom broju imamo jednu pesmu koja je izazvala osmeh na licima mnogih koji su je pročitali (ma bitno da se rimuje, izeš "smis'o" iz par redova :))), te smo odlučili da prikazani "trud" pokažemo i ostalima, a delo je Milana iz Futoga (čak smo smislili i melodiju, a uz pratnju klavira zvučala je izuzetno zanimljivo). Naravno, našlo se mesta i za poneki crtež, a izvinjavamo se što ranije nismo nagovestili da priložene radove NE VRAĆAMO. Zato probajte da obezbedite kopiju ili skenirate rad ako želite da ga sačuvate.Takođe je poželjno da stavite neki naslov na vaš rad, pogotovo na crteže u vezi sa temom, idejom i slično. Otvoreni smo i dalje za sve vaše radove, tako da se lepo druženje nastavlja :) U ovom broju glavna tema vam pruža da nešto naučite u zanimljivom, duhovito-obrazovnom tekstu kolege Marka Hermana.

15 RAZLOGA ZBOG KOJIH STE "NERD"!!!

Postoji više načina za proveru. Najsigurniji je taj ako ste se prepoznali u više od pola sledećih situacija. Vi ste Nerd:

1 - Kada pođete za asistentom, a čekate druga da izađe iz WC-a.
2 - Kada vam svi za rođendan donesu prazne diskete.
3 - Kada odbijate da deinstalirate programe koje ne koristite godinama.
4 - Kada naručite novi hard disk pošto vam je ostalo manje od 200 mega praznog prostora.
5 - Kada ste pretplaćeni na više od tri kompjuterska magazina.
6 - Kada ne možete da vodite konverzaciju, a da ne skrećete temu ka kompjuterima.
7 - Kada ustanete u 2 ujutro da odete u WC, a nehotice uključite računar.
8 - Kada imate bar jedan kompjuter više od broja ukućana.
9 - Kada kucate umesto da pričate u snu.
10 - Kada i vaš pas ima www prezentaciju na Netu.
11 - Kada propustite bar pet obroka nedeljno zbog downloada.
12 - Kada padate u rupu i instinktivno tražite "Back" dugme.
13 - Kada vas pitaju koji je bus prošao, vi mislite da li je 16 ili 32.
14 - Kada brojite: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D...
15 - Kada vam žena kaže: "Ako ne isključiš tu prokletu mašinu, ja ću te napustiti", a vi je opomenete za nepravilnu if-then-else strukturu.

Marko Herman

Možda je sve izgledalo ovako

Najpre postojaše Bog. Bio je prilično usamljen, pa je stvorio Denisa.

Denis nije bio njime impresioniran, pa je zato stvorio Brajana.

Brajanu je Bog ubrzo dosadio, pa su on i Denis počeli da se zabavljaju. Tako su najpre stvorili C, a zatim i Unix.

Bogu je to video i bi ljubomoran, pa stvori Bila da muči Denisa i Brajana i da uništi Unix (pošto sam to nije mogao učiniti jer se divio njegovoj savršenosti).

Bil je stvorio Microsoft, a ovaj je stvorio Windows. Bog vide da je to loše, ali je imalo dobar udeo na tržištu i zato bi srećan.

Potom je Bilov ego postao veći od Božijeg, pa je Bog rešio da ga spusti pomoću čudesnog plana.

Najpre je stvorio Tima, a ovaj je stvorio World Wide Web (koristeći Unix i C naravno). Iako je to bilo dobro, nije bilo dovoljno dobro.

Zato je bog stvorio Marka, a on je stvorio Mosaic (koristeći Unix i C naravno). Mosaic je bio toliko dobar, da je Bog dozvolio Marku da osnuje Netscape.

Konačno, Bog je shvatio kako da stvori Lerija, pa je to i učinio, a Leri je napravio Perl (koristeći Unix i C naravno). Videvši da je ovo dobro, Bog je stvorio Rendala, pa su Leri i Rendal pisali knjige o Perlu.

Rendal je držao i mnoga predavanja i pričao loše viceve (Bogu su se oni dopadali), ali i puno zaradivao. Bogu se to nije svidelo te mu je sve uzeo, ali je Rendal morao da nastavi da drži predavanja i da priča loše viceve, ali ovo je potpuno druga priča.

Bog je video da Netscape (napravljen pomoću Unixa i C-a naravno) mnogo nervira Bila i bi mu drago, te dopusti Marku da postane bogat.

Iako je Perl bio dobar, nije bio dovoljno dobar, pa Bog stvori Skota, a ovaj objavi Javu. Java je mnogo iznervirala Bila, a i ubila mu je Blackbird, što je mnogo obradovalo Boga i njegove sledbenike.

Dok se sve ovo izdešavalo, postalo je veoma jasno da Bil i Microsoft i Windows "smrde". Naročito kad se uzmu u obzir prednosti Unixa i C-a, koji pokreću Markov Mosaic i Netscape, preko Timovog World Wide Weba, i rade cool CGI stvari sa Lerijevim Perlom, a može se programirati na Skotovoj Javi.

Bog vide sve ovo i shvati da je Bila previše spustio, pa dopusti da Mosaic i Netscape prorade na Windowsu, dozvoli mu da licencira Javu, Wordl Wide Web postoji virtuelno i na Windowsu, a jedino je preostalo da se omogući pokretanje Perla.

Tom je bio Bog za Perl. Bogu se ovo nije sviđalo, ali nije mogao ništa da učini jer je i Tom Bog. Tako nije ni mogao Toma da spreči da izgovori rečenicu: "Instalirajte operativni sistem na vaš jadni usamljeni računar kao što su Bog i Denis nameravali."

Pouka: Da Bog postoji, ne bi Microsoft i Bil i Windows postojali. Učinite kao što je Bog nameravao - instalirajte C, Unis, Mosaic/Netscape, Javu i Perl na vaš sistem i učinite njihove tvorce srećnim.

E da, i Linus je cool. :)

Pesma o Gameru - Milan Tisurić

Gamer je strava,
Gamer je pravi,
I red bi bio
Da ga neko hvali.

Od svog rođenja,
Najbolji je bio,
Menjao se nabolje
Čak i kad je pio. (?!)

Čovek je pijan
Kad pije šampanjac,
A kad lista Gamer,
K'o da ga uči Mokranjac.

Da li je iz kupusa,
Il' su ga donele rode,
uvek je bio
deo svetske mode.

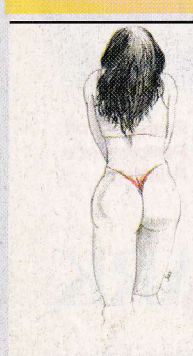
I kad svetom
Zavlada Kuba,
Gamer će biti
Deo svetskog kluba.

Budućnost vam se smeši,
A zašto i ne bi,
Ako čitate Gamer,
Pomažete sebi.

Kad Fidel Kastro
Na put stane mnogima,
Gamer će i dalje
Stajati na nogama.

Koliko zlata na
Planeti ima,
E toliko Gamer
Znači nama svima.

Jer Gamer je taj
Koga bog šalje,
I zato ga od propasti,
Držimo što dalje.


Janko Kramarić

Fallen Angel

Dijana Maleš

Radivoje Savić

Tijana Ambrišak

OEM distributor

Microsoft®

www.dl.co.yu

Direct Link

011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9

nomak computer

NOMAK A133
MADE BY LIST COMPUTERS

kućište	Midi Tower 250W ATX
matična ploča	ASUS A7V133-M, VIA KT133A
procesor	CPU PIII AMD Athlon 1.33GHz
memorija	SDRAM 128Mb PC133
grafička karta	NVidia GeForce2 MX 64Mb
hard disk	20.0Gb Maxtor / WD, 5400rpm
monitor	15" Hansol 500A / Relisys, 3g
flopi disk	FDD 3.5 inča, 1.44Mb
tastatura	Standard US/YU, PS2
miš	Logitech Wheel PS2, sa točkićem
cd-rom	CDROM 52x LG Goldstar
zvučna karta	DirectSound OnBoard Audio Chip
zvučnici	Standard 120W p.m.p.o.
modem	Lucent / Conexant 56K V.90, PCI

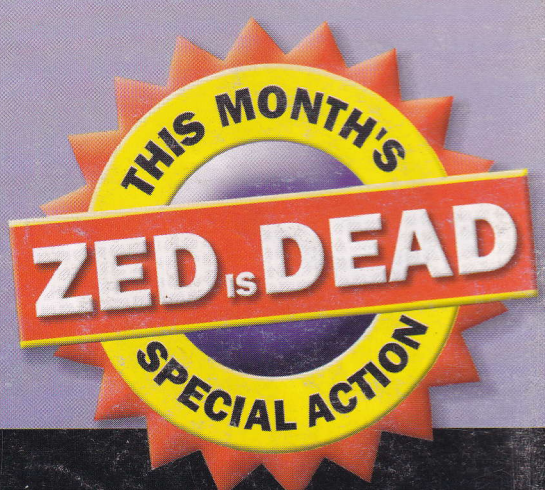
CENA: 649.- +20%

DOPLATE ZA NOMAK A133

+16.-	hard disk 40.0Gb Maxtor
+ 21.-	grafička GeForce2 MX400 64Mb
+71.-	grafička GeForce4 MX440 64Mb TV
+ 41.-	256Mb memorije ukupno (još 128Mb)
+ 41.-	DVD LG / Samsung, 16x
+ 21.-	15" Samsung 551s, 1024x768
+ 41.-	17" Likom, 1280x1024@65Hz (3g)
+ 71.-	17" Samsung / Philips, 1280x1024

MESEČNA PONUDA MODEMA

+1.-	modem Diamond Supra 56K Pro, PCI
+5.-	modem 3Com US Robotics 56K PCI



NA KREDIT SE MOGU KUPITI SVE KOMPONENTE I RAČUNARI ČIJA VREDNOST PREMAŠUJE 449.- BODOVA · CENE SU IZRAŽENE U BODOVIMA, BEZ POREZA NA PROMET · ZADRŽAVAMO PRAVO PROMENE CENA, BEZ PRETHODNE NAJAVE · STANDARDNA GARANCIJA JE 12 MESECI

nomak computer

by List Computers · od 10-18h · Beograd 306.55.60, 3610.498, 3611.069 · Niš 018.523.846, 064.2022.801